Index 379859, ISSN 0867-8480

magazyn fanéw gier komputerowych, grudzień 1994

TOP SECRET

cena 23.000

33

12

68 stron bez jaj

System Shock

wielka orkiestra świątecznej pomocy

Armored Fist

ONE MUST FALL 2097

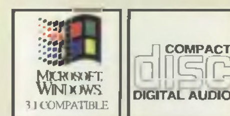
Najlepsza gra roku – nominacje

przejrzałeś na oczy ?

przesłysz na uszy...







Karta **Sound Vision 16 GOLD** to naprawdę 16-bitowa karta dźwiękowa. Jakość dźwięku jak z CD. Można ją rozszerzyć o "Wave Table"-syntezator zawierający aż 277 instrumentów .
Pełna kompatybilność z SOUND BLASTER PRO, ADLIB.

-YAMAHA YFM 262 FM,8-bit/ 16-bit
-stereo/ mono nagrywanie-odtwarzanie
-SONY, PANASONIC, MITSUMI interface
-wzmacniacz 2x4W.Oprogramowanie:Audio Recorder,Mixer,Extended Recorder,Audio Clip Library,Talking Calculator,Clock,Timer.



Karta **Sound Vision 8** jest tanią ofertą dla miłośników gier i osób stawiających pierwsze kroki w multimediach. Zapewnia doskonałą jakość dźwięku.Kompatybilność z SOUND BLASTER i ADLIB. Dodatkowo para głośników w każdym zestawie!

-11 głosowy syntezator "YAMAHA"
-sampling 4kHz-44,1kHz, UART MIDI
-wzmacniacz 2x2 W, joystick port
-oprogramowanie: CD Studio, PC Organ, Media Karaoke,DOS & Windows software drivers.



Karta **Sound Vision AISP** jest najnowszym i najdoskonalszym produktem spośród oferowanych przez nas kart dźwiękowych. Umożliwia syntezę przestrzenną dźwięku gwarantującą jakość najlepszych cyfrowych odtwarzaczy CD.

-kompat. z SOUND BLASTER PRO, ADLIB
-kompresja i dekompresja w ADCPM
-20-głosowy syntezator YAMAHA YM262
-SONY,PANASONIC,MITSUMI interface
-opr.:Voyetra Multimedia, Monologue for Win., DOS Station, MIDI Orchestrator.



*Ceny zawierają podatek VAT. Nie zawierają kosztów wysyłki.

UWAGA! PROWADZIMY SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ.
ZADZWOŃ LUB NAPISZ- ZAMÓWIONĄ KARTĘ OTRZYMASZ W CIĄGU 3 DNI!
JEŚLI MASZ SKLEP, HURTOWNIĘ - ZADZWOŃ - DOSTANIESZ UPOMINEK

tel.: (0-2) 720 20 32, (0-90) 21 73 18.
tel/fax: (0-22) 56 08 91, (0-22) 45 52 84.
tel/fax: (0-68) 27 07 05, (0-68) 26 56 72.

PRO AUDIO VISION

02-595 Warszawa, ul. Puławska 63/5.
05-090 Raszyn, ul. Mickiewicza 14.
65-001 Zielona Góra, ul. Kupiecka 28.



Konkurs świąteczny na 64 stronie

menu

REDAKCJA:
Warszawa 00-687, ul. Wspólna 61
tel. (0-2) 621-12-05
REDAKTOR NACZELNY:
Marcin Borkowski
REDAGUJE ZEPSÓŁ
STALE WSPÓŁPRACUJĄ:
Marcin Barylka, Piotr Gawrysiak, Pan Emil Leszczyński (sekr. red.), Piotr Leszczyński, Darek Michalski (kurekta), Rafał Piasek, Maciej Pietraś, Aleksy Uchański, Maciej Wiewiórski, Dobrochna Badora-Zawadzka (opr. grafiuczne)
WYDAWCA:
WYDAWNICTWO BAJTEK ©
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa (0-2) 617-50-70
Dział reklamy: (0-2) 617-50-70
DTP: Studio 3M s.c. ☎ 29-68-79
Druk: Zakłady Graficzne sp. z o.o., ul. S. Okrzei 5, 64-920 Piła
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń.
Nakład: 130 000 egz.
Dyżur Redakcyjny
– czwartek 15–18.
BBS: 24h, +48 (2) 6788783
2:480/25, 144:4801/8
Wpłaty na prenumeratę przyjmuje "RUCH" S.A. Oddział Warszawa, 00-950 Warszawa, ul. Towarowa 28, Konto: PBK XIII Oddział Warszawa **370044-1195-139-11**

GRA	SCREEN	
Agent Czesio	Amiga	25
Alien Target	Amiga	25
Armored Fist	PC	65
Bunny Bricks	Amiga	11
Central Intelligence	PC	18
D-Day	PC	18
Delta V	PC	13
Dracula Unleashed	PC	65
Drip	C64	41
F-18 No Fly Zone	PC	29
Ford Simulator v. 5.0	PC	38
God of Thunder	PC	29
Bumans 2 – Jurassic Levels	PC	11
International Tennis Open	PC	39
Iron Cross	PC	17
Lawnmower Man	PC	58
Łowca	XL/XE	40
Myet	PC	65
One Mant Fall 2507	PC	39
Goerlord	PC	14
The Prem. Manag, Football Game	PC	17
Buture tu Zerk	PC	50
Road to the Finni Four 8	PC	39
Mm City 2000 CD	PC	10
Slatterman	C64	41
Spy Master	PC	27
Star Crusader	PC	12
Super Stardust	Amiga 1200	39
System Shock	PC	00
Treps & Treasures	Amiga	28
Wild West	Amiga	20
Rolf	PC	36
Zeppelin	PC	20

Wesołych Świąt!

Święta tuż tuż, więc dzieje się wiele, czasem, niestety, niedobrego. Największą niespodziankę zrobił nam jako graczom Główny Urząd Ceł, a dokładniej kilku jego pracowników. Wymyślili oni sobie, iż sprowadzane do Polski gry wycenione są za tanio i wstrzymali parę dostaw (jak jest w sklepach - sami wiemy). Chcą przywalić takie cło, żeby naszym największym dystrybutorom softu odechciało się go sprowadzać, a nam kupować. Pomysł chytry, tyle że beznadziejny, zwłaszcza przed Świętami. Mamy nadzieję, że dystrybutorzy się sprawią (na razie trzymamy kciuki, do następnego numeru może zbadamy sprawę dokładniej), bo inaczej np. "TFX" będzie kosztował ok. 2 mln. I kto to kupi?! Chyba głupi!!! A na Święta pozostaną produkty krajowe, ciągle niezbyt liczne i jakościowo osiągające najczęściej górne strefy stanów średnich. Tyle o polityce.

U nas, jak zwykle, zmiany. Numer grubszy, pracy więcej, Alex robi w tipsach 300% normy, kończymy z opowiadaniem, zaczynamy z komiksem, kontynuujemy resztę z nieznacznymi zmianami. Wszyscy pracują w stanie pomroczności jasnej, tak że w przypadku jakichkolwiek obsuw, niedociągnięć czy bicia policjantów nie mogą ponosić za nic odpowiedzialności (pod tym względem nic się nie zmieniło).

Naczelny w ramach kompletowania domowego ZOO ma już jeża i kota. Jeż zapaskudził mu wannę, kot resztę mieszkania, bo miał rozwolnienie. Naczelny czeka do Wigilii, aby zwierzęta wytłumaczyły swe zachowanie. Dobrochna za to przechodzi samą siebie. Ostatnio zrobiła tak piorunujące wrażenie na Haszaku, iż ten podczas jej wychodzenia z redakcji zaplątał się w plecak Kaczora i musiał oprzeć się o szafę z redakcyjnym serwisem, która chwilę później znalazła się na podłodze. Straty: 2 szklanki, 3 talerzyki. Kopalny pojawił się (wow!) po to tylko, by zgłosić chęć wykorzystania całego urlopu przysługującego mu za wszystkie lata do roku 2000 włącznie. Biorąc pod uwagę, iż przez ostatnie miesiące wpadał do redakcji jedynie w poszukiwaniu fundatorów piwa, decyzją swą usankcjonował stan faktyczny.

Kończąc życzymy Wam, Drodzy Czytelnicy

Wesołych Świąt, Szczęśliwego Nowego Roku, mnóstwa tanich i rewelacyjnych gier na Wasze komputery oraz masy czasu, by w nie zagrać.

Zatwierdził do druku Triumwirat
(stan 2 osoby = 100%)
Emilus
Sir Haszak
(wszyscy odświętni)

Bridge Olympiad



Nie jest to może pozycja mocarna, jeśli chodzi o siłę gry, ale daje wspaniałą rozrywkę przez swe możliwości. Nie możemy narzekać na nadmiar konwencji (4) czy systemów licytacyjnych, za to do standardowych możliwości rozgrywkowych w rodzaju praktyka i gra robrowa dodano najprawdziwszy turniej drużynowy. Składa się on z ośmiu 8 - rozdaniowych meczów, których wyniki liczone są w IMP-ach (różnica wpisywana do tabeli). Przed turniejem dobierasz partnerów z drużyny (parametrami są: siła rozgrywki, licytacji, agresywność i częstotliwość blefowania). Całkiem udany produkt, choć wydaje się, że zagląda w karty.

Sir Haszak

Komputer: PC 386
Pierwsze wrażenie: * * * *



Roberta Williams widać nie próżnuje, skoro pojawiła się nowa część "Kings Questa" - "Prince-less Bride", bajka o matce i córce. Nie mamy jeszcze pełnej wersji, ale z tego, co widać, gra będzie miała znakomitą grafikę i animację w wysokiej rozdzielczości, sporo humoru i niestety spore wymagania sprzętowe. Na 486DLC 8MB RAM demo ledwo się telepało, a płynny w zamierzeniu autorów scrolling, wyglądał na skokowy.

Sir Haszak

Magic Carpet

Tego jeszcze nie było (to pierwsza zaleta tej gry) ! Symulator latającego dywanu firmy Bullfrog wygląda świetnie. Wspaniały obraz, detale terenu schowane we mgle i pojawiające się w miarę zbliżania do nich, rozległy świat z wioskami i zamkami czekającymi na zdobycie, magiczne pociski kilku rodzajów pomagające rozstrzygać bitwy powietrzne z latającymi stworami - delicje! Czekamy na pełną wersję gry, która nawiasem mówiąc, będzie miała wersję zoptymalizowaną dla Pentium.

Pałcjusz

Komputer: PC 386, Pentium
Pierwsze wrażenie: * * * * *



Panzer General

Twórcy z SSI wypuścili kolejną strategię. Pierwsze wrażenie jest wspaniałe. Wcielasz się w postać niemieckiego generała (z początkowych ustawień wynika, że Blaskowitza), mającego w toku walk jak największy prestiż. Pozwala on skupić pod swym dowództwem coraz więcej jednostek niemieckich. Walczymy w 35 kilkuetapowych scenariuszach na niemal wszystkich frontach II wojny światowej (Polska,

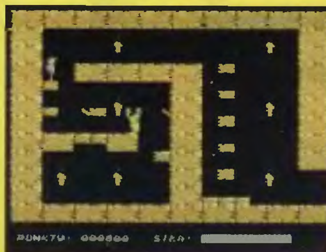


Crypts of Egypt

Jak sama nazwa wskazuje przenosimy się do kraju, przez który ciągnie się pustynia i dolina Nilu, a konkretnie do sławnych piramid. Jak można przypuszczać droga przez mroczne korytarze jest niezwykle niebezpieczna i trudna. Płynące w korytarzach duchy to tylko część atrakcji, na które składają się wszelakie zapadnie, kolce i... babcia też. Niezły kąsek dla wielbicieli labiryntówek.

Wiewiór

Komputer: Atari XL/XE
Pierwsze wrażenie: * * * * *
Firma: Mirage Software



Psycho

Dawno nie zajmowaliśmy się pinballami, gdyż od pewnego czasu w tej dziedzinie panował zastój (z wyjątkiem "Pinball Illusions" na Amigę). Teraz szykuje się kolejna niezła gierka produkcji Codemasters. Cztery niezwykle długie stoły, niezwykle kolorowe, bardzo dynamiczne, pełne ramp, dołków, odbijaczy, zabawnych animacji na dole ekranu, choć z nieco małym zróżnicowaniem rozmieszczenia paletek. Grałem w wersję demo - kompletny odjazd! Wersja pełna przed Świętami.

Sir Haszak

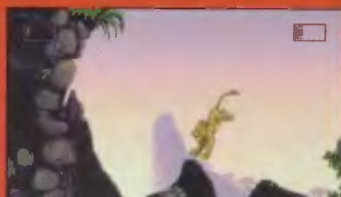
Komputer:
PC 386, 4 MB,
Megadrive
Pierwsze
wrażenie: * * * * *

Lion King

Walt Disney Software wykorzystało sukces filmu pod tym samym tytułem. W wersji komputerowej „Król lew" to przyjemna platformówka, w której pokonujemy kolejne poziomy kierując małym lwem (w trakcie gry dorastamy). Podczas wędrówki w świecie zamieszkanym przez różne nieprzyjemne stworzenia (wyleniałe hieny, pancerniki itp.) musimy zbierać robaki (to samo w poziomach bonusowych). Od czasu do czasu możemy użyć swego ryku, by nawrócić jakąś niesforną małpę, która powinna nas przetransportować po drzewach we właściwą stronę. Jak to u Disneya wspaniała grafika i animacja.

Sir Haszak

Komputery: PC 386, SEGA
Pierwsze wrażenie: * * * * *



Jest to labiryntówka, w której zawarte są elementy logiczne. Bohaterem jest śmieszna kulka, która toczy się po podłodze labiryntu i odbija od ścian zbierając po drodze różne dziwne przedmioty. Często także traci ona swoje wątłe ciałko ginąc w nieciekawy sposób. Ponadto gra oferuje szeroką gamę kolejnych poziomów i sporo dobrej zabawy.

Wiewiór



an by Vangis 2004
for CcOnLine

King's Quest VII

Komputer: PC 386, DOS i Windows
Pierwsze wrażenie: * * * * *



Mystic Towers

Najnowszy produkt Apogee opowiada historię barona Baldwica, do którego mieszkańcy pobliskiej osady zwrócili się z petycją o wypędzenie duchów straszących w niedalekiej wieży. Baron wyruszył zatem do wieży w celu zabicia i wypędzenia wszystkich duchów. Całość wygląda jak "Knight Lore" na Spectrumnę, ale oczywiście dużo lepiej. Wersja demo gry dostępna w naszym BBS - ie zawiera jeden poziom. Całość zawiera jeszcze 5 dodatkowych gier, w sumie 12 wież, 600 komnat do zwiedzenia.

Pałcjusz

Komputer: PC AT
Pierwsze wrażenie: * * * *

Pussies Galore



Zespół siedemnasty (TEAM 17) wjeżdża właśnie z nowym tytułem (takie przysłał nam zapowiedzi) PUSSIES GALORE. Gra traktuje o świecie kocim, gdzie żyją, pracują i rządzą koty - dziwne nie? Oczywiście wśród całej masy spokojnych kotków pojawiła się czarna owca, kot Eric, który przy pomocy złych czarów zawładną nad częścią kociego społeczeństwa. My jako dobry superkot Boris mamy uratować kociość i przywrócić spokój. Całość to miła, niewiele wnosząca platformówka. No i dobrze.

EMILUS

Pierwsze wrażenie: może tak z 3? Nie? No to nie wiem.
Komputery: Amiga 1200, CD-32

Europa Południowa, Wschodnia, Zachodnia, Norwegia, Afryka Płn.). Nasze jednostki (6 grup w każdej kilkadziesiąt typów) w toku walk zdobywają doświadczenie. a sceny walki ilustrowane są w oddzielnych oknach. Widać inspirację produktami Blue Byte'a, ale gra się rewelacyjnie. A ma to być początek nowej serii!

Sir Haszak

Komputer: PC, PC-CD
Pierwsze wrażenie: * * * * *

The Clue



Jeżeli ktoś ginie za kierownicą samochodu, a nigdy dotąd nie prowadził, ba nie miał ani prawa jazdy ani samochodu, to coś musi być nie tak. Dlatego właśnie Ty musisz rozwikłać ten kryminalny problem. Miłośnikom przygodówek będzie się podobać.

BADJOY

Komputer: AMIGA, AMIGA 1200/4000, PC 386
Pierwsze wrażenie: * * * *

Little Big Adventure



Szykuje się nowa, wspaniała przygodówka z elementami zręcznościowymi. W "Little Big Adventure" najpierw uciekamy z więzienia (a co potem, to się zobaczy jak gra zostanie ukończona). Grafika wysokiej rozdzielczości SVGA, ekstra muzyka, sterowanie jak w "Alone in the Dark", a nawet lepiej. Wszystko świetnie animowane, zaś zagadek wystarczy zapewne na długie granie. Oglądaliśmy jeszcze wersję beta (rozprowadzaną jako freeware), ale damy znać jak tylko firma Adeline Software skończy prace nad tą grą.

Alex & Gawron

Komputer: PC 386
Pierwoje wrażenie: * * * * *



Pinball

Aladdin

Znacie film Disneya pod takim tytułem? Podobał się Wam? Jeżeli tak, to na pewno spodoba Wam się też gra, pełna akcji, kolorowej grafiki i bezbłędnej disney'owskiej animacji. Ali biega i skacze po platformach, załatwiając po drodze sługi złego czarownika za pomocą miecza i jabłek (?)

BADJOY

Pierwsze wrażenie: * * * * *
Komputer: Amiga 1200/4000



Premier Manager 3

Po dwóch atakach na bramkę menedżerów piłki nożnej przez firmę Gremlin Interactive grami pod tytułem "Premier Manager", teraz nadszedł czas na decydujący strzał w dziesiątkę. Tak, już jest "PREMIER MANAGER III"! Na razie tylko na Amigę, ale jest wspaniały. Cała masa nowych opcji, przepiękna szata graficzna, asystent menedżera, bardziej realistyczne transfery graczy i w ogóle cała mechanika finansowa. Można by mówić, ale właśnie pudełko od gry wyrwał mi Sir Haszak i pognał przed siebie śmiejąc się opętańczo - cóż pewnie ją opisze, ale najpierw będzie musiał wrócić się po dyskietki i instrukcję, uchachachachichiiiii... !!!



EMILUS

Komputer: Amiga z 1 MB
Pierwsze wrażenie: * * * * *

Starball

Komputer: Atari XL/XE
Wrażenie: * * * *
Firma: Mirage Software

Epic 3 PL



Całkiem niezły pinball, o którym pisaliśmy już kilka miesięcy temu, doczekał się polskiego wydania przez firmę xland - oficjalnego dystrybutora gier firmy "Epic Megagames".
Cztery przyzwoite stoły, ładna grafika i muzyka, dobrze wydana instrukcja (są opisy stołów) i przystępna cena (285 tys. z VAT) to zalety tego programu.

Alex & Gawron

Komputery: PC
Pierwsze wrażenie: * * * * *

Rise of the Triad

Jeśli myślisz, że "DOOM" był grą pewną przemocy, to mylisz się! Jeszcze przed świętami Bożego Narodzenia ma pojawić się gra "Rise of the Triad" firmy Apogee, zrobiona w stylu "DOOM - a". Krew lać się będzie gęsto, wybuchy będą wszędzie (15 klatkowe animacje eksplozji), broni pod dostatkiem, sił złego też. Grać oczywiście będziemy po dobrej stronie, jako członek tajnej organizacji HUNT. Grhhhhhh...

Alex & Gawron

Komputer: PC
Pierwoje wrażenije: * * * * *?



Scan by Vangis 2004 for CcOnLine











Ostatnie zapowiedzi amigowe firmy Mirage Software:

„Doman" - nawalanka w wykonaniu zespołu, który zrobił „Franko". Gigalitry krwi, klika rodzajów broni zdobywanych po pokonaniu kolejnych setek wrogów, a wszystko najpóźniej w styczniu 1995;

„Kajko i Kokosz Arcade" - pierwszy w Polsce komiks arcade (przygodówka Seven Stars będzie swoją drogą); oczywiście będzie wiele do nawalania, ale do pogadania też; wszystko w pierwszym kwartale 1995 we współpracy z firmą Seven Stars);

„Magiczna księga" - bohater (na jego imię rozpisano konkurs - do wygrania Lynx II) platformówki przemierza zamek, pałac wezyra, kopalnię i piramidę w celu skompletowania stron magicznej księgi.

„Jurajski sen" - ten sam bohater, co w "Magicznej księdze", w bajecznie kolorowej platformówce (nie widać tego dokładnie na screenie, ponieważ część efektów zrobiono sprzętowo) już przed Świętami; za miesiąc będzie coś więcej;

„Dan Wilder" - w tej przygodówce penetrujesz kopleks kosmiczny, dokładniej będziesz penetrował jeszcze przed Świętami.

Sir Haszak

Nascar Racing

Firma Papyrus wydała kolejny po "IndyCar Racing" symulator wyścigów samochodowych. Symulator, ponieważ możliwości przygotowania samochodu w garażu i wpływ tych nastawów na jazdę są bardzo duże. Wszystko wygląda mocno podobnie jak "IndyCar", tyle że ścigamy się tym razem samochodami krytymi. Oczywiście świetna grafika i efekty dźwiękowe, możliwości powtórek, uczestniczenia w sezonie wyścigowym. Świetna zabawa dla miłośników symulatorów jazdy.



Pałcjusz

Komputer: PC
Pierwsze wrażenie: * * * * *

NHL Hockey '95

W porównaniu z poprzednią wersją tej znakomitej symulacji hokeja Electronic Arts udoskonaliło grafikę podbijając wyraźnie jej rozdzielczość (SVGA), co widać zwłaszcza w statycznych fragmentach gry, dodało nowe animacje pojawiające się podczas meczów i uzupełniło tabele statystyczne. Oczywiście można tworzyć swoją ligę i swoich zawodników (14 cech do zdefiniowania). Gra się jak w poprzednią częśc świetnie, choć strzelić bramkę nadal trudno. Jeszcze przed Świętami gra powinna znaleźć się w sprzedaży dzięki IPS Computer Group.

Sir Haszak

Komputer: PC 386 - CD, 4MB (8 MB zalecane)
Pierwsze wrażenie: * * * *



The Red Big Adventure

Firma Core Design pracuje obecnie nad nową grą, której akcja rozgrywa się ta terenach byłego radzieckiego Imperium (w Moskwie, Zerogradzie, wzdłuż trasy Orient Expressu). Grupa komunistów nie chcąca pogodzić się z rozpadem ZSRR planuje, w czym przeszkodzi im trójka bohaterów kierowanych przez gracza. Uwagę mają przyciągnąć grafika SVGA, jajczarsko - drobiarski humor spod znaku "Sama & Maxa", rozległość świata składającego się z ponad 100 lokacji i 50 postaci, przeciw którym działamy.

Sir Haszak

Komputery: PC, PC - CD
Pierwsze wrażenie: * * * * *



Scottish Open Virtual Golf

Core Design anonsując nową grę nie mieli zamiaru hiperrealnie oddać sztuki wbijania piłki do dołka. Nowy golf został nawet przez producenta jako "arcade" a nie "simulation". Wygląda za to ładnie i da zapewne wiele dobrej zabawy golfiarzom, gdyż zawiera 6 typów rozgrywek i 4 stopnie zaawansowania, zdobywane wraz z osiągnięciami w kolejnych rozgrywkach.

Sir Haszak

Komputer: PC
Pierwsze wrażenie: * * * *



GAMETEK wyda (się)

W myśl zasady "Ściśle Tajne, więc szybko rozprowadzić" zamieszczam krótki spisik gier, które wyda firma GAMETEK. Czyli to co najważniejsze:

"HELL - A Cyberpunk Thriller" to gra ze świata Cyberpunk. Wcielamy się w jednego z dwóch bohaterów: Gideon to pracownik rządu, Rachel to gościu winny przestępstwa stanowego. Obaj muszą odkryć, za jakie to przestępstwa są poszukiwani przez siły rządowe, no i oczyścić się z wszelkich zarzutów. Okruchy pamięci mówią im coś o bramach piekieł, ale ile w tym prawdy, nie wiadomo. Gra zrobiona jest na najwyższym poziomie: grafika renderowana 3D, wstawki filmowe, digitalizowane rozmowy, no i mnóstwo elementów grozy. Wychodzi pod koniec 1994 na PC CD-ROM.

"BUREAU 13" - podczas gdy większość ludzi nie wierzy już w demony, duchy i UFO, jest jeszcze ktoś, kto tym się interesuje - to oczywiście tajny zespół rządowy nazwany BUREAU 13. Ty jako szef tego zespołu masz za sobą wszelkie uprawnienia, a przed sobą mnóstwo pracy polegającej na lokalizacji rzeczy paranormalnych i wyjaśnienie ich. Czy podołasz, czy wcześniej nie odejdziesz na dobrowolną emeryturę, to jak zwykle będzie zależeć od Ciebie. W pierwszym kwartale 1995 wychodzi na PC, PC CD-ROM, Amigę oraz CD-32.

"FRONTIER: First Encounters" - to następca przeboju "Frontier: Elite II". Kontynuacja posiadać będzie: nowe statki o większym zasięgu i doskonalszych broniach; nową rasę obcych Thargoidów; rozszerzoną i bardziej atrakcyjną formę walki, ulepszoną grafikę; no i wstawki filmowe dla posiadaczy CD-ROM-u. To wszystko w lutym 1995 roku na komputery: PC, PC CD-ROM, Amiga, CD-32.

Na koniec coś ciekawego. Jak wynika z planu wydawniczego firmy GAMETEK, pod koniec tego roku (pewnie na gwiazdkę) ukaże się na komputery Amiga świetna gra cyberpunkowa pt. "BLOODNET". Nareszcie i Amigowcy będą mogli zagrać w ten doskonały adventure. To już wszystko i do widzenia.

EMILUS

Z Mindscape'u

Firma Mindscape przejęła Strategic Simulations Inc., producenta wspaniałych gier strategicznych i RPG. Odtąd będzie ona sprzedawać produkty SSI. Nie ogranicza to w niczym autorów z SSI, którzy będą kontunuować prace nad dotychczasowymi projektami ("Dark Sun", "CyClones", "Alien Logic"). Minscape przejęło również kontrolę nad francuskim producentem gier Atreid Software, dysponującym zaawansowanymi narzędziami do tworzenia grafiki komputerowej.

Mindscape zapowiada również grę "Commander Blood" (autorami są CRYO, twórcy "MegaRace" i "Dragon Lore'a"). W legendzie dowiadujemy się, iż uczeni potężnej firma Kanary, kierowanej przez tajemniczego, podstarzałego millionera Boba Morlocka, w 4325543 roku tworzą ODDLAND, pierwszą otrzymaną przez ludzkość czarną dziurę. Ten, kto przejdzie przez nią 5 razy, będzie mógł przenieść się w czasie i poznać narodzenie świata, prawybuch. Do tego zadania wyznaczony zostaje cyborg Commander Blood. W tym miejscu zaczyna się akcja przygodówki, w której należy przemierzyć 5 światów, kontaktować się z Obcymi, podróżować, ratować się w trudnych sytuacjach i zjednywać sobie przyjaciół. Gra ma zostać wydana na PC-CD w grudniu.

Sir Haszak

Wysyłkowa Sprzedaż Wydawnictw Komputerowych

...wybraliśmy dla Ciebie to, co najlepsze

Najlepsze gry (opisy w języku polskim) dotrą do Ciebie najprostszą z możliwych dróg: do domu, za zaliczeniem pocztowym. Wystarczy wypełnić kupon i wysłać go na podany obok adres.

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa

ZAMÓWIENIE

Proszę o przesłanie mi za zaliczeniem pocztowym następujących gier.
Należność zobowiązuję się wpłacić przy odbiorze przesyłki.

.... (podpis zamawiającego)

KOD	NAZWA	KOMPUTER	PRODUCENT	NOŚNIK	WYMAGANIA	CENA	SZTUK
g2	ATAC	PC	MicroProse	3,5"	VGA	597 000 zł	
g3	Betrayal at kondor	PC	Sierra	3,5"	386SX, 2 MB RAM	671 000 zł	
g4	Buzz Aldrin's Race into Space	PC	Electronics Arts	3,5"	AT, 570 KB, 16HDD, VGA	805 000 zł	
g5	Civilization	Amiga	MicroProse	3,5"	1 MB	519 000 zł	
g6	Civilization	PC	MicroProse	3,5"	EGA, VGA	549 000 zł	
g7	Civilization & Railroad Tycoon	PC CD	MicroProse	CD	386, 2 MB, VGA	1 049 200 zł	
g8	DeluxePaint IV v.4.0	Amiga	Electronic Arts	3,5"	1 MB	854 000 zł	
g9	DeluxePaint IV A.G.A.	Amiga	Electronic Arts	3,5"	A-1200, 2 MB, 2 FDD/HDD	976 000 zł	
g10	F-15 Strike Eagle III	PC	MicroProse	3,5"	386, 2 MB RAM, VGA, 10 HD	780 800 zł	
g13	Fields of Glory	PC	MicroProse	3,5"	386-16, 2 MB, MCGA, 12 HD	854 000 zł	
g14	Formula One & Golf	PC CD	MicroProse	CD	386, 4 MB, VGA	1 049 200 zł	
g16	Incredible machine	PC	Sierra	3,5"	386SX, VGA	427 000 zł	
g17	IndyCar Racing	PC	Virgin	3,5"	386DX-25, 4 MB, VGA, 15 HD	793 000 zł	
g18	Kasparov's Gambit	PC	Electronic Arts	3,5"	386SX-16, 4 MB, VGA 11 HD	671 000 zł	
g19	King's Quest VI	PC	Sierra	5,25"	VGA	695 400 zł	
g20	Labyrinth of Time	PC CD	Electronic Arts	CD	386SX-16, 4 MB, VGA 11 HD	1 586 000 zł	
g24	Privateer	PC	Origin	3,5"	386-25, 4 MB, 20 HDD	732 000 zł	
g25	Privateer	PC CD	Origin	CD	386-25, 4 MB, 20 HDD	732 000 zł	
g26	Quest for Glory III	PC	Sierra	5,25"	VGA	585 600 zł	
g27	Rebel Assault	PC CD	Lucas Arts	CD	386-33, 4 MB, mysz	1 586 000 zł	
g28	Return of the Phantom	PC	MicroProse	3,5"	286, 2 MB, VGA/MCGA, 8 HD	793 000 zł	
g30	Shadowcaster	PC	Origin	3,5"	386SX, 4 MB, VGA, 16 HDD	793 000 zł	
g31	Shadowcaster	PC CD	Origin	CD	386SX, 4 MB, VGA, 16 HDD	793 000 zł	
g32	Sherlock Holmes	PC CD	Electronic Arts	CD	386SX, 4 MB, VGA	610 000 zł	
g33	Space Hulk	Amiga	Electronic Arts	3,5"	1 MB	512 400 zł	
g34	Space Hulk	PC	Electronic Arts	3,5"	VGA	646 600 zł	
g35	Space Hulk	PC CD	Electronic Arts	CD	386, 4 MB, VGA/MCGA	646 600 zł	
g37	Strike Commander	PC	Origin	3,5"	386-25, 4 MB,VGA, 27 HDD	793 000 zł	
g73	Subware 2050	PC	MicroProse	3.5"	386, 4 MB RAM, VGA	793 000 zł	
g38	Syndicate	Amiga	Bullfrog	3,5"	1 MB RAM	585 600 zł	
g39	Syndicate/ wersja polska	PC	Bullfrog	3,5"	386, 4 MB, 12 HDD	695 400 zł	
g40	Syndicate	PC CD	Bullfrog	CD	386, 4 MB, VGA	695 400 zł	
g43	Ultima Underworld	PC	Origin	5,25", 3,5"	386SX/ 2 MB, 13 HDD, VGA	695 400 zł	
g44	Ultima Underworld II	PC	Origin	3,5"	386SX, 2 MB, 14 HDD, VGA	732 000 zł	
g45	Ultima VII	PC	Origin	5,25", 3,5"	2 MB RAM, 21 MB HDD	732 000 zł	
g46	V for Victory III	PC	Electronic Arts	3,5"	SVGA(VESA)	494 000 zł	
g47	Xenobots	PC	Electronic Arts	3,5	IBM AT,1 MB, VGA	427 000 zł	
	Oraz w kolekcji klasyki komputerowej:						
g50	Black Crypt	Amiga	Electronic Arts	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g51	Dungeon Master	Amiga	Psygnosis	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g52	Dungeon Master	PC	Psygnosis	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł	
g53	Dune	Amiga	Virgin	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g54	Dune	PC	Virgin	3,5"	VGA	280 600 zł	
g55	Harpoon	Amiga	Electronic Arts	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g56	Harpoon	PC	Electronic Arts	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł	
g58	Indianopolis 500	Amiga	Electronic Arts	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g59	Indianopolis 500	PC	Electronic Arts	3,5"	EGA, VGA	280 600 zł	
g60	Mig 29M	Amiga	Domark	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g61	Mig 29M	PC	Domark	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł	
g63	On no! More Lemmings	PC	Psygnosis	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł	
g64	Powermonger	Amiga	Electronic Arts	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g65	Powermonger	PC	Electronic Arts	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł	
g71	688 Attack Sub	Amiga	Electronic Arts	3,5"	1 MB	280 600 zł	
g72	688 Attack Sub	PC	Electronic Arts	3,5"	VGA	280 600 zł	

Łączna kwota

PROSIMY WYPEŁNIAĆ DRUKOWANYMI LITERAMI

Imię i nazwisko:

Adres:

Podpis rodziców (dla osób poniżej 18 lat)..

Do łącznej wartości doliczamy koszta wysyłki.

Przegląd ARKANOIDY

Aquanoid



1.15 rodzajów różnych klocków, z których każdy jest inaczej wyceniony. W tej liczbie są 4 klocki specjalne wymagające trafienia przeznaczoną do nich piłką.

2. Spadających przedmiotów mamy 24, przy czym większość to mutacje znanych z większości arkanoidów: 3 rodzaje przenoszenia na inny poziom (poprzedni, następny i któryś z następnych), dwa kleje (stały i na jedną kolejkę). Ciekawostką jest nieśmiertelność (ściana pojawia się za paletką). W przypadku, gdy z niej korzystamy, tracimy nieco punktów.

3. Brak.

4. Grafika dość prosta. Muzykę symuluje PC Speaker wydając głośne buczenie.

5. W grze nie da się piłki podkręcać. Przedmioty są małe, ich mutacje rozróżniane są kolorami, więc trudno je zidentyfikować, by zdecydować: łapać - nie łapać.

Komputer: PC AT

Ocena: 6 paletek

Pałcjusz

Arkanoid



1. W grze zbijamy kilka rodzajów klocków, wśród których srebrne wymagają dwukrotnego trafienia.

2. Rzeczy spadające należą do kanonu: powiększanie i zmniejszanie paletki, klej, strzelanie, przeniesienie na następny poziom, pomnożenie kulek, zmniejszenie szybkości kulki.

3. Od początku na górze pojawiają się wrogowie, aż proszący się o kulkę. Po trafieniu ich piłka zmienia tor lotu. Jeśli zejdą zbyt nisko (po zestrzeleniu klocków) można ich dobić paletką.

4. Grafika więcej niż skromna (EGA). Straszliwie głośno buczy.

5. Jedyną zaletą tej gry jest dość dobre podkręcanie piłki.

Komputer: PC AT, C-64, ZX-Spectrum, Atari XL/XE, Atari ST, Amiga, Amstrad

Ocena: 3 paletki

Pałcjusz

Ark



1. Obijamy 7 rodzajów klocków, każdy warty inną liczbę punktów. Srebrne zbija się 2 razy, złotych zbić się nie da.

2. Brak.

3. W grze występuje tylko jeden potwór (ruchomy kwadrat). Piłka trafiając go nie zawsze zmienia kierunek.

4. Grafika niezbyt efektowna, ale można zmieniać tło.

5. Warte podkreślenia jest przyznawanie dodatkowej paletki po skończeniu każdego poziomu oraz ciągłe poruszanie się paletki. Do gry załączony jest edytor poziomów.

Komputer: PC AT

Ocena: 4 paletki

Pałcjusz

Ballblasta

1. Pięć rodzajów cegiełek, w tym normalne, takie które trzeba trafić dwa razy, niezbijalne, powodujące zakończenie planszy i takie które zwiększają ilość kredytów.

2. Ciężko zauważyć co spada, bo dzieje się to nadzwyczaj szybko, ale mogą to być: punkty, kredyty, przyśpieszenie lub spowolnienie paletki lub piłki.

3. W grze można się natknąć na dziesięć rodzajów przeszkadzajek. Niektóre z nich zderzając się z paletką powoli, acz sukcesywnie ją niszczą.

4. Bardzo dobre grafika i dźwięk.

5. Podstawową różnicą w stosunku do innych arkanoidów jest to, że podczas gry zdobywamy kredyty, za które możemy kupić po skończeniu planszy dodatki ułatwiające życie takie jak strzelanie, dodatkowe życie, klej, osłona czy wiele innych. Dodatki te, z wyjątkiem dodatkowego życia działają tylko w następnej planszy. Po zrobieniu zakupów można wybrać jedną z sąsiednich plansz, w którą chcemy grać jako następną.

Komputer: C-64

Ocena: 7 paletek

BAD JOY







1. Walimy w 8 gatunków cegieł, z czego srebrne wymagają trzykrotnego trafienia, a złote są niezniszczalne.

2. Są tylko podstawowe funkcje: zmniejszanie i powiększanie paletki, strzelanie, zwolnienie biegu piłki, dodatkowa paletka i przeniesienie na następny poziom.

3. Brak.

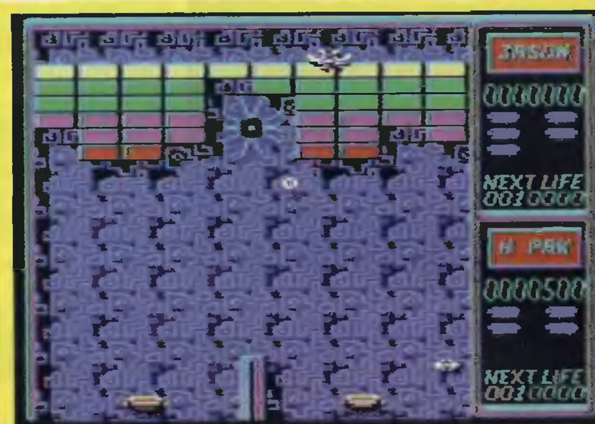
4. Dość ładna grafika VGA. Odgłosy z PC Speakera dość subtelne.

5. "Bananoid" jest o tyle ciekawy, iż plansze mieszczą się na 2 ekranach przewijanych poziomo, co stanowi dodatkowe utrudnienie, ale i uatrakcyjnia grę.

Komputer: PC AT
Ocena: 5

Pałcjusz

Batty



1. Klocki są zasadniczo trzech rodzajów, normalne, zbijalne po kilku trafieniach i niezniszczalne.

2. Spadające dodatki są dużymi symbolami dobrze odzwierciedlającymi swoje zastosowanie, przy czym ich zasób należy do standardowych.

3. Przeszkadzajki znajdziemy w kilku rodzajów, a niektóre z nich spuszczają bomby.

4. Dźwięk i grafika są raczej przeciętne, ale wcale nie przeszkadza to w grze.

5. Gre wyróżnia to, iż można grać w dwie osoby. Dół ekranu jest wtedy podzielony na dwie części, tak że każdy z graczy ma za zadanie bronić tylko pół ekranu.

Komputer: C64, ZX SPECTRUM
Ocena: 5 paletek

BAD JOY

Tak jak "Tetris" arkanoidy są chorobą przez, którą można przejść bezobjawowo, można się ciężko pochorować, ale wyleczyć, a można pozostać nieuleczalnie chorym do śmierci (przy czym nie znane nam są przypadki zgonów z powodu nadużywania arkanoidów).

Przegląd tych mało skomplikowanych i cieszących się stale dość dużą popularnością gier obejmie jedynie kilkanaście tytułów, ale więcej się nie zmieści (nie weszły produkcje polskie: "Plexus" i "Uncover It"). Można traktować to jako wycinek prezentujący podstawowe trendy i dewiacje.

Ponieważ miejsca mało legenda do opisów będzie, jak zwykle, w krótkich arkanoidowych słowach.

W pierwszym punkcie omówiliśmy wszystko, co dotyczy klocków (rodzaje, ilość uderzeń koniecznych do zbicia itp.). Punkt drugi porusza ważką kwestię spadających przedmiotów modyfikujących możliwości paletki. W punkcie trzecim zwróciliśmy uwagę na stwory, często latające nad klockami i przeszkadzające w grze. Punkt czwarty tyczy się ogólnie rozumianej estetyki graficzno-muzycznej. W ostatnim punkcie znalazły się nasze światłe uwagi dotyczące różnic między danym arkanoidem, a innymi produktami tego typu. Na końcu tekstu znajduje się ocena w skali 0 - 10 wyrażona w liczbie paletek.

Sir Haszak

Bip Bop II

1. W grze występuje 6 rodzajów klocków. Na każdym klocku podana jest liczba trafień, która powoduje jego zniknięcie. Jedynym wyjątkiem są cegły - niespodzianki opatrzone znakiem zapytania. Odkrywają one swą tajemnicę po pierwszym trafieniu (czasem trzeba wybić przedtem wszystkie pozostałe klocki).

2. Mamy do łapania dodatkowe paletki.

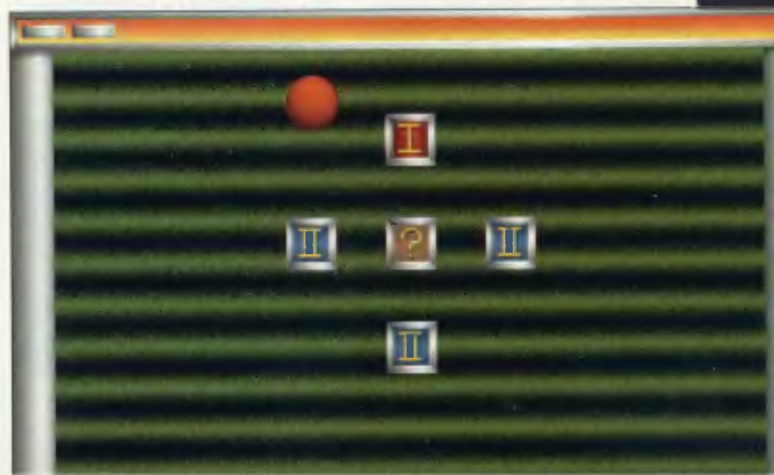
3. Latają Gobliny, po zniszczeniu których znikają wszystkie klocki.

4. Grafika nie imponuje, a słychać jedynie niezbyt nahalnego PC Speakera.

5. W grze mało się dzieje, bowiem samo wybijanie klocków wydało mi się dość statyczne (można odpowiednio ustawić paletkę i na pewien czas odejść od komputera). Dadatkową opcją jest pocisk wystrzeliwany z paletki i zmieniający bieg piłki.

Komputer: PC AT
Ocena: 4 paletki

Pałcjusz



Electronoid

1. Celujemy w 10 rodzajów klocków zwykłych i 4 specjalnych-metalizujących (zielony wymaga 1 trafienia, z brązu - 2, srebrny - 3, a złotego nie można zniszczyć).
2. Gra posiada 11 spadających przedmiotów, standardowych.
3. Przeszkadzają nam 2 rodzaje wrogów: najemnicy - zrzucający kolorowe piłki utrudniające nam życie (zmieniające klocki zwykłe na metalizujące) oraz niszczyciele - usiłujący trafić pociskiem naszą paletkę.
4. Grę dopracowano graficznie i wyposażono nawet w bajery. Podkładem muzycznym jest przyjemna muzyczka z Sound Blastera.
5. Denerwują niezbyt udane ustawienia klocków.

Komputery: PC 386
Ocena: 8 paletek

Pałcjusz

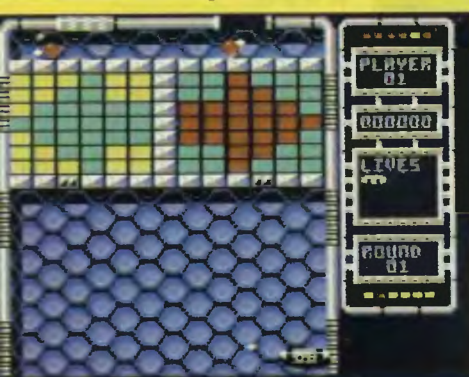
Paranoid



1. Spotyka nas prawdziwa orgia różnych klocków: 10 zwykłych, 2 wymagające dwukrotnego zbicia, 4 potrzebujące czterokrotnego, 5 extra-klocków i klocki z literami, z których układa się napis BONUS.
2. Wśród 13 spadających przedmiotów najciekawsza jest jednorazowa nieśmiertelność i zwielokrotnianie piłek odbywające się nieco inaczej niż zwykle. Po złapaniu przedmiotu dzielącego piłkę ta dzieli się przy odbiciu na dwie, a przy kolejnych kilku znów na dwie.
3. Brak.
4. Grafika niezbyt dobra, EGA. Głos z PC Speakera zbyt donośny.
5. Oznaczenia spadających przedmiotów są mało czytelne, a w dodatku tak dziwne i mało intuicyjne, że trudno je zapamiętać.

Komputer: PC AT
Ocena: 6 paletek

Pałcjusz



Revenge of Doh – Arkanoid 2

1. Cegiełki są prawie takie same jak w Arkanoidzie.
2. Spadające beczułki mają na sobie literki i dodatkowo oznaczone są kolorami, ale w ferworze walki trudno jest niektóre z nich rozróżnić. Oprócz standardowych udogodnień, mamy jeszcze fantoma, bliźniaki, podzielenie kulki na osiem i ogniste kulki, które niszcząc cegiełki przelatują dalej.
3. Oprócz znanych z pierwszej części przeszkadzajek jest jeszcze kilka nowych.
4. Grafika i muzyka na dobrym poziomie.
5. Po skończeniu każdej z planszy otwierają się po prawej i lewej stronie dwa przejścia, wjeżdżając w jedno z nich można wybrać jedną z dwóch następnych plansz. Nieśmiertelność uzyskuje się wpisując się w highscore jako "Debbie S".

Komputer:
C64, AMIGA, ATARI ST, PC
Ocena: 6 paletek.

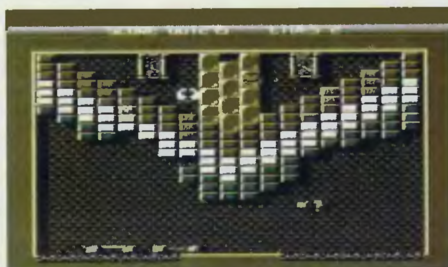
BAD JOY

Traz

1. Dwa rodzaje cegielek "zbijalnych" i 2 niezbijalnych, w jednym z ośmiu kolorów. Dodatkowo szkła - zmieniające tor piłki i generatory przeszkadzajek.
2. pod spadającymi znakami zapytania mogą kryć się: strzelanie, przyśpieszenie/zwolnienie/podkręcenie/rozmnożenie piłki, zmiana piłek w bardziej niszczące, unieruchomienie paletki lub przejście do następnej planszy.
3. Osiem rodzajów przeszkadzajek, gdy zetkną się z paletką spowalniają jej ruch.
4. Niezła grafika i dobre efekty dźwiękowe.
5. Do ciekawostek należy to, że na ekranie może być na raz kilka paletek, zarówno poziomych jak i pionowych, pilnujących kilku miejsc, w które może wpaść piłka. W grze poruszamy się jakby labiryncie komnatami, którymi są właśnie plansze. Po skończeniu planszy możemy wybrać dalszą drogę. Można grać we dwie osoby - pierwsza steruje paletkami pionowymi, druga poziomymi. Dodatkową zaletą gry jest fakt, że dzięki wbudowanemu edytorowi możemy tworzyć własne plansze.

Komputer: COMMODORE 64
Ocena: 9 paletek

BAD JOY



Turoid



1. Sześć rodzajów klocków (złote i srebrne są zbijane specjalnymi rodzajami piłek).
2. Wśród cegieł wczepione są 2 rodzaje kul: czerwone trafiając paletkę niszcząc ją na raty; brązowe niosą różne przedmioty typowe dla arkanoidów. Zdradliwe czerwone kamienie spadają także z sufitu.
3. Przeszkadzają 2 stwory. Jeden z nich występuje w specjalnym bonusowym poziomie.
4. Gra wygląda całkiem nieźle, a w jej tle przygrywa dyskretna muzyczka z Sound Blastera.
5. Niestety, łapiąc brązową kulę nie wiadomo co w niej siedzi (ryzyko zawodowe). "Turoid " różni się także tym od innych arkanoidów, że na ekranie mogą się pojawić na raz 64 kulki (po podzieleniu).

Komputer: PC 386
Ocena: 7 paletek

Pałcjusz



Bunny Bricks

BUNNY BRICKS

SOLMARILS '92
MIRAGE



AMIGA 500

231 000 zł (z VAT)

Jak słusznie zauważają autorzy: "Bunny Bricks is the first cartoon - style, arcade, brick - breaking baseball game to star a rabbit. Ever. " (tłumaczenia brak, bo poszło grać w Bunny Bricks). Rzeczywiście - arkanoida, w którym głównym bohaterem jest królik, a paletką (ang. bat) jest prawdziwy baseballowy "bat" jeszcze nie było. I dlatego między innymi rzeknę na początku najważniejszą moją (nic nie wartą) opinię: Bunny Bricks to najoryginalniejszy, najbardziej jajcarski i najkolosalniej doskonały arkanoid wszechczasów, a zapewne i Wszechświata. A teraz uwaga, wyjaśniam legendę i proszę się nie śmiać...

Twoją dziewczynę, Boubou porwali ohydni wyznawcy King Bonga. Oczywiście Ty, wierny i oddany Uszokłapocz (Bunny) postanowiłeś ją uratować, zanim Bongosi poświęcą Boubou w ofierze ich bogowi. Jednak przebiegli porywacze zostawili za sobą wiele przeszkód w postaci magicznych murów (30), które musisz przebić za pomocą piłki i kija baseballowego. Ta karkołomna podróż przebiegać będzie przez stadion, plażę, Raj, Księżyc, dżunglę i w końcu... sam zobaczysz.

Oczywiście jak to w arkanoidzie, nie zabrakło spadających żetonów pomocniczych:

A - Super Kij
B - Super Działko
C - Rękawica
D - Dodatkowa piłka
E - Premia
F - Zwolnienie

Odbijanie piłki to łatwizna, trudniej jest natomiast, kiedy przeszkadzają Ci różni bohaterowie ukryci w tle, którzy zmieniają niespodziewanie kierunek lotu piłki. Poza tym, niektóre poziomy mają serię drzwi. W takim przypadku trzeba najpierw odblokować jakiś przycisk (na każdym poziomie inny), a potem kierować piłkę do otwartch drzwi, aż otworzą się ostatnie - z ostatnią cegłą. Proste to nie jest, ale w końcu o to chodzi. Pamiętaj o najlepszym manewrze - skokiem po piłkę. Dłuższe przytrzymanie kierunku powoduje szybsze przesuwanie się Bunny'ego.

No nic, własnej stałej rubryczki nie mam, ale od czego jest ostatnie parę wersów... Ostatnio w Topie nic się nie dzieje - takie nudy i flaki ze śmietaną, a do tego kurekta kaszani moje teksty (we "Franko" miało być "Aleeexxxx!!! ", a nie "Aleee!!! "). Ale takie już me trudne życie. Dlatego, jako protest song i odcięcie się od Alekszczów, Triumwiratów i Koparek, zmieniam - choć nikt tego nie zauważy - moje pseudo na:

DAEMON
d. PIOTRAS



Humans 2 – Jurrasic Levels

HUMANS II: JURRASIC LEVELS

GAMETEK '92
LICOMP



PC, AMIGA

610 000 zł (z VAT) - PC
658 000 zł (z VAT) - Amiga

Są duzi, głupsi nawet od lemmingów i dotarli do Ciebie w przyzwoitym opakowaniu z twardej tekturki, za to z kiepsko przetłumaczoną instrukcją. Nazywają się "humans" (w języku instrukcji, będącym jakimś narzeczem polskiego mówi się "humany" - nam to się kojarzy z kaszka dla dzieci). Musisz im pomóc w rozwoju - wszak to przodkowie rodzaju ludzkiego!

Tak oto przejmujesz kontrolę nad liczącym dwanaście osób plemieniem ludzi pierwotnych. Twoim celem jest przeprowadzenie owych zawodników przez kolejne poziomy całkiem zabawnego świata, gdzie oprócz Twoich ludzi (wow!) zamieszkuje jeszcze konkurencyjne plemię, kilka dinozaurów to wszystko zaś w terenie skalistym, urwistym, przepaścistym, zarośniętym i generalnie nieciekawym. Aby przejść dany etap, należy: po pierwsze - zmieścić się w wyznaczonym czasie (co jest bardzo trudne); po drugie - wykonać wyznaczone zadanie; po trzecie - dotrzeć choćby jednym zawodnikiem na specjalnie zaznaczony na czerwono fragment terenu; po czwarte wreszcie - utrzymać odpowiednią liczbę ludzi w stadzie (poza tymi, którzy są w akcji, masz jeszcze rezerwowych, którzy zastępują poległych zawodników podstawowego składu).







Wyjściowo, Twój zawodnik jest tępy jak żyletka Kopalnego. Potrafi tylko podnieść z ziemi przedmiot lub ustawić się do żywej piramidy. To drugie rozwiązanie pozwala na przemieszczanie się w górę i w dół, należy pamiętać, że im piramida wyższa, tym bardziej drży jej wierzchołek i droga ewolucyjna prostaka na szczycie zakończy się na organoleptycznych badaniach nad grawitacją.

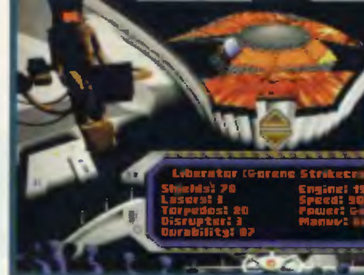
Zabawa zaczyna się, gdy zdołasz odnaleźć przedmioty: linę, pochodnię, włócznię lub koło. Lina pozwala wspinać się lub opuszczać, można ją też przerzucać, np. nad przepaścią. Pochodnią można wymachiwać (co pozwala straszyć dinozaury), można też podpalić stojące na drodze gąszcze krzaków. Wreszcie włócznia, mogąca też służyć do wymachiwania, do rzucania (celem ubicia przeciwników) oraz jako tyczka do skoków nad przepaściami. No i koło - można na nim jeździć, co niekiedy pozwala rozpędzić się i wyskoczyć z jakiejś naturalnej odskoczni.

Prócz normalnych półludzi będziesz jeszcze miał do czynienia z czarownikiem - leniwym gościem, który nie będzie pracował, ale za to doskonale potrafi wyczarować przedmioty.

Cóż... "Humans" to całkiem przyzwoita gra zręcznościowo - logiczna, troszkę podobna do "Furry of the Furries", choć mniej dynamiczna. Grafika i muzyka są przeciętne, całość bardzo trudna, lecz wciągająca. Wydanie polskie jest całkiem przyzwoite, instrukcja jest przetłumaczona słabo, ale zrozumiała. Słowem - można się nieźle ubawić!

Alex & Gawron







Star Crusader

Ostatnimi czasy zmieniłem orientację moich zainteresowań w dziedzinie programów rozrywkowych. Stało się to częściowo pod wpływem obelg (deklinant, inklinant i takie tam inne) rzucanych pod moim adresem przez założyciela mego rodu, a to z powodu rzekomo ciągłego "męczenia" pewnej gry (patrz ostatni mój artykuł) i psucia myszki. Chodziło oczywiście o to, że ktoś nie miał dostępu do komputera. Pomimo nabawienia się poważnych kompleksów i częściowej głuchoty na jedno ucho jestem wdzięczny mojemu krytykowi. Pchnął mnie on do wkroczenia w świat space combat games. Oko moje spoczęło na "Star Crusaderze" zrobionym przez grupę Take 2 Interactive Software, a dystrybuowanym przez Gametek na PC-eta w wersjach dyskietkowej i CD-ROM-owej. Jako, że zdołałem przetestować tą grę, więc spróbuję przedstawić ją tutaj.



Posiadacze "Star Crusadera" na płytce będą mogli cieszyć się dłuższymi sekwencjami animowanymi oraz w pełni digitalizowaną mową. W wersji dyskietkowej jest ona słyszalna tylko podczas lotów. To naprawdę mocny punkt tej gry, jako że głosu do niej użyczali profesjonalni aktorzy. Muzyka jest już tylko przeciętna. O wrażeniach wizualnych można powiedzieć dużo. Realistyczna, trójwymiarowa grafika, statki w pełni texturowane, cieniowanie Gourauda i Phonga. Wstawki w postaci renderowanych animacji obecne są nawet w dyskietkowej wersji programu, np. rozerwanie statku pokazano w trzech etapach. Wpierw pęka poszycie, następnie możemy ujrzeć strach w źrenicy delikwenta i wreszcie jego rozerwanie spowodowane różnicą ciśnień. Czas przejść do mięsa.

Akcja rozgrywa się na Ascalon Rift. Nową kampanię rozpoczynasz jako lider elitarnej formacji Gold Wing Roman Alexandria w głównej hali bazy o symbolu AR-1. Jest to jedna z czterech baz Gorenów, rasy którą reprezentujesz. W tym miejscu możesz nagrać na dysk lub odtworzyć swoją grę, wyjść do DOS-u oraz ustawić jeszcze inne opcje. Tu także znajdują się wejścia do pokojów odpraw, komputera, taktycznej mapy i symulatora lotu. W pokoju mapy taktycznej znajdziesz informacje na temat militarnego rozkładu sił w Ascalon Rift. Ten kawałek przestrzeni kosmicznej zobrazowany jest na holograficznej mapie obszarem podzielonym na różnokolorowe sześciany oznaczające sektory. Z lewej strony mapy znajduje się pięć przycisków podpisanych nazwą jednej z ras kontrolujących obszar Askalońskiej Szczeliny. Naciśnięcie jednego z przycisków powoduje pulsowanie fragmentu mapy złożonego z sześcianów tego samego koloru, które oznaczają przestrzeń kontrolowaną przez rasę. Wykonanie misji oznacza zwykle zajęcie sektora. Obce Przymierze, składające się z konkurencyjnych ras, jednak nie śpi. Podczas Twojej misji potrafi czasami pozbawić Cię paru sektorów opanowanych wcześniej. Rasy, których tereny są reprezentowane na mapie są to w kolejności:

Gorenowie - rasa najbardziej potężna i zaawansowana w znanym wszechświecie. Wynalazła ona tzw. nanotechnologię. Pozwoliło to jej m. in. na wbudowanie w swoje statki powietrzne systemu automatycznej reperacji. Broń charakterystyczna dla tej rasy to disrupter alias ion cannon. Dezorientuje systemy statków przeciwnika przed ich przechwyceniem. Efektywny jej zasięg wynosi 0,49 km. Bazy Gorenów to AR-1 (połowicznie ukończona), AR-2 (wczesna faza wyposażania), AR-3 (w pełni funkcjonalna) i Prajna-7 (po ukończeniu będzie główną bazą operacyjną Gorenów w Ascalon Rift).

Tancredowie - wysoce silna, technicznie zaawansowana i inteligentna rasa. Cała ich cywilizacja kręci się wokół zaspokajania potrzeb wojska. Posiadają najbardziej zaawansowane technicznie uzbrojenie armii. Tancredowie wyposażają swoje statki w działko wektorowe. Zmienia ono wektor momentu statku, co powoduje jego czasową dezorientację. Orentes - główne miejsce osiedlenia i baza dla działań militarnych Tancredów.

Mazumanowie - najbardziej rozpowszechniona rasa w Ascalon Rift. Istoty te posiadają zdolność zmiany kształtu, która czyni ich znakomitymi szpiegami. Kontrolują większość naturalnych złóż w regionie. Posiadają technologię działa neutronowego. Strumień neutronów może przedostać się przez osłony statków do wnętrza i zabić pilota bez uszkadzania konstrukcji (zasięg 1 km). Ich bazy to:

Silpius - główne miejsce zasiedlenia rasy, Leinengen - najlepiej strategicznie położona baza Mazumanów (znajduje się ich tu najwięcej), Nish - centrum konstrukcyjne (większość dużych statków w rejonie Ascalon Riftu budowanych jest tutaj), Hattin - zasobna w naturalne bogactwa baza wydobywcza Mazumanów (wydobywa się tu ponad 80% coraniny w rejonie Ascalon Rift, przyprawy będącej głównym składnikiem silników SFG - Singularity Field Generator - niezbędnych do hyperskoku, którym rozpoczyna się i kończy misję).

Zemunowie - religijnie fanatyczna rasa nie cofająca się przed wojną z obcymi niewiernymi. Posiadają pociski Hellfire niszczące osłony statku kosmicznego, zasięg 2 km. Syfon energii powoduje ubytek energii celu i doładowanie strzelającego statku. Główna baza Zemunów to Ma'arat.

Amienowie - technicznie zaawansowana i pacyfistycznie nastawiona rasa. Główna baza to Kaayzeri. Trzydzieści lat temu nawiedzona przez plagę. Dwa lata później ocalali naukowcy wymyślili antidotum - zmieniającą geny bakterię. Z czasem osiągnęła ona samodzielność, co spowodowało uzależnienie się Amienów od specyfiku.

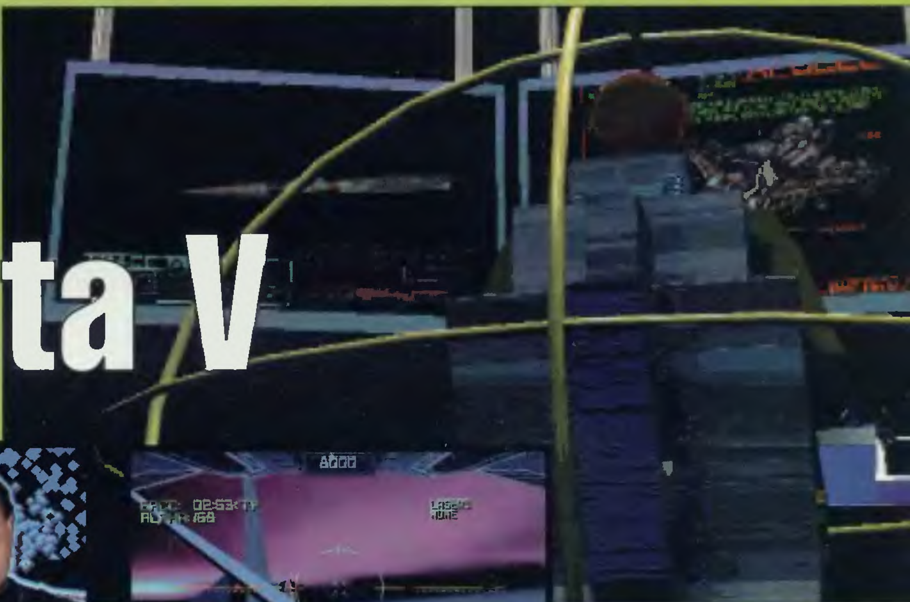
Pokój komputerowy jest to pomieszczenie, w którym znajdziesz się zaraz po odprawie, a tuż przed lotem. Komputer oferuje Ci sześć funkcji. z których pięć dostępnych jest wyższym oficerom, a ostatnia opcja, dostępna jest od początku gry, to baza danych. Znajdziesz tam informacje na następujące tematy: obce rasy, geografia, bazy wojenne, osoby, nauka i technologie, broń.

Do pokoju symulacji powinieneś się udać przed rozpoczęciem misji, aby przetrenować obsługę wszystkich dostępnych Ci systemów. Zanim wystartujesz w treningowym locie musisz wybrać statki swój i przeciwnika. Swój statek wybiera się z dostępnych na danym etapie gry, początkowo spośród trzech typów. W sumie będziesz miał do wyboru jedenaście różnych maszyn. Wrogie obiekty możesz wybrać spośród statków używanych przez rasę, którą wskażesz. Za sterami siadasz zaraz po wykonaniu hyperskoku z bazy na miejsce akcji. Każdy z początkowo dostępnych Tobie statków posiada 3 wielofunkcyjne wyświetlacze, z których każdy może kontrolować jeden z następujących systemów: radar, kamerę śledzącą, celowanie, własne tarcze, osłony śledzonego celu, własne uszkodzenia, uszkodzenia śledzonego przeciwnika, skaner, sondę, ochronę danych, radio. Sondę <ALT+L> wypuszcza się z odległości max. 0,25 km, a proces skanowania < CTRL-S > inicjuje się z odległości max. 0,20 km. Odległość, z której można cel potraktować promieniem ściągającym (tractor beam) też jest limitowana. Pojazdy zwiadowcze wyposażone są w system "stealth", który korzysta z baterii ładujących się samoczynnie po zużyciu. Po oczyszczeniu sektora należy wrócić do bazy wykonując hyperskok. Aby to zrobić zredukuj prędkość do zera i zaktywizuj system SFG. Gdy oswoiłeś się już ze sterowaniem statkiem czas przystąpić do tego, co tygrysy lubią najbardziej, czyli do wykonywania prawdziwych misji. Z głównej hali wejdź do pokoju odpraw, gdzie otrzymasz instrukcje objaśniające jej cel. Tu także będziesz informowany o aktualnej sytuacji. Wiadomości, które uzyskasz w dużej mierze zależą od Twoich działań. Na tok wydarzeń wpływają Twoje misje, ich skuteczność, taktyka jaką na nich obierzesz. Zdarzenia same się potoczą zgodnie z ich wynikiem. Przypomina to nieco film interaktywny. Przy tym jego fabuła jest niebanalna, tworząca nastrój tajemniczości. Postacie, posiadające własne charaktery, giną w akcjach, dezerterują z pola walki, prowadzą z Tobą dialogi. Sama symulacja stoi na wysokim poziomie. Wrogie maszyny posiadają mocne i słabe punkty. O tym, że nie zostały one umieszczone w grze tylko po to, byś mógł sobie postrzelać, świadczą częste uszkodzenia, a w rezultacie destrukcja Twojego statku. Gra ma poza tym jeszcze jedną zaletę - nie wymaga dużej mocy komputera (poprawnie działa na 386DX/40). Z tego powodu może się stać popularna w Polsce. W każdym razie ja będę kontynuował swoją misję w oczekiwaniu na następny produkt firmy Lucas Arts.



BRYS





Delta V

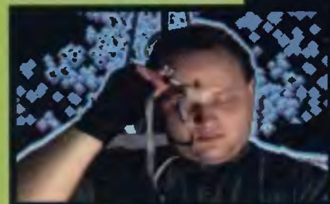
Pewnego prawie, że już jesiennego poranka napadł na nas Haszak i wręczył nam gierkę wspomnianą w tytule. "Macie - to jakiś symulator" powiedział i zniknął, my zaś udaliśmy się na poszukiwanie wolnego, redakcyjnego komputera. Szybko zainstalowaliśmy "Deltę V" i rozpoczęliśmy sprawdzanie jej właściwości lotnych i ogólnosymulacyjnych. Niedługo to jednak trwało, jako że Haszak okazał się być jak zwykle niedoinformowany i gierka okazała się być zręcznościówką jedynie udającą symulator. Stwierdziliśmy jednak że nic nam to nie przeszkadza (zgodnie bowiem z definicją Naczelnego taki na przykład "Retaliator" też jest grą zręcznościową) i dzięki temu możemy się teraz z wami podzielić informacjami na jej temat. Tak więc...

Mamy rok dwa tysiące któryś tam. Znane z końca XX wieku sieci komputerowe zostały wyparte przez sieci do których można podłączyć własny mózg, wchodząc w ich "wirtualną rzeczywistość". Ich funkcje nie zmieniły się - w dalszym ciągu służą przechowywaniu i przekazywaniu informacji, mają także zasięg światowy tak jak dawne XX-wieczne sieci. Wielu ludzi zajmuje się też szeroko rozumianym hackerstwem. Kradną i zmieniają doprowadzając niektóre firmy do bankructwa. Dlatego też każda z szanujących się korporacji zatrudnia najemników poruszających się po sieci w "wirtualnych" myśliwcach i czuwających mad bezpieczeństwem danych (albo i wyprawiających się do konkurencji). Nazywają siebie "Netrunnerami" i prowadzą życie podobne do tego, jakie prowadzili dawni piloci wojskowi. Ponieważ zaś podczas każdej akcji ich nerwy połączone są bezpośrednio z siecią, to w razie niepowodzenia umrą prawdziwą (a nie wirtualną) śmiercią.

Korzystając z powyższego pomysłu można było rzeczywiście zrobić niezły symulator. Zrobiono jednak grę zręcznościową, aczkolwiek także niezłą. Każda z misji jakie mamy do wykonania sprowadza się do przelecenia czymś w rodzaju rowu usianego przeróżnymi konstrukcjami. Aby nie było za łatwo na brzegach rowu umieszczono działka, zaś dookoła nas latają wraże myśliwce.

Nie jesteśmy rzecz prosta bezbronni - za pomocą naszych laserów, torped protonowych i działek niszczyć możemy wszystkie atakujące nas obiekty. Nie musimy przeszkadzać sobie zbytnio w tym zajęciu, jako że pilotaż jest dość prosty - szybkość jest stała (no chyba że się z czymś zderzymy, wtedy przez chwilę równa jest zeru), nawigacja niepotrzebna jako że zawsze lecimy do przodu, zaś w ogólnej orientacji pomagają nam proste wskaźniki na tablicy rozdzielczej. Wskazują one: ilość energii jaką możemy jeszcze użyć w naszej bronii (każdy strzał nieco zużywa) oraz stan osłony statku odległość do końca rowu. Mamy też małą mapkę z zaznaczonymi położeniami dział.

Zderzenia z przeszkodami "na wprost" praktycznie nie są groźne (poza tym, że wtedy na chwilę się zatrzymujemy, stanowiąc przy tym doskonały cel), za to "ocieranie" się o powierzchnie rowu nagrzewa nasz statek. Gdy nagrzeje się on za bardzo, zaczyna on tracić osłony... Oczywiście latanie na dużej wysokości nie pomaga (za łatwo by było), gdyż wtedy trafia nas praktycznie każde działko obok którego przelatujemy.







Gdy już dolecimy do końca tunelu możemy przystąpić do wykonania celu misji, czytaj: rozwalenia czegoś. To coś lata sobie zwykle na niskiej wysokości nad dnem rowu i odgryza się rakietami. Oczywiście dla wytrawnego gracza nie stanowi problemu, tak więc szybko zostaniemy zabrani z sieci w celu obejrzenia podsumowania po misji.

Przed misją mamy oczywiście możliwość wyboru uzbrojenia i obejrzenia naszych wrogów, czy też przeczytania informacji o kolejnej misji - ale są to zupełnie nieistotne tutaj zapożyczenia z symulatorów.

Samo latanie jest dość ekscytujące i to z kilku powodów. Po pierwsze tunel narysowany jest wyjątkowo ładnie, po drugie zaś przelatujemy przezeń z zastraszającą szybkością. Odpowiednie sterowanie statkiem i "wpasowywanie" się w szczeliny w konstrukcjach wypełniających rów wymaga dobrego refleksu, ale za to sprawia dużą satysfakcję (no i rewelacyjnie wygląda).

Co najciekawsze gra działa całkiem szybko nawet na 386SX (za wyjątkiem ładowania zaraz po uruchomieniu, które każdemu z Was przypomni czasy komputerów ośmiobitowych i kaset z programami). Oczywiście trzeba wtedy obniżyć szczegółowość grafiki (klawiszem F4 przełączamy poziom "wygładzania" ścian rowu), ale i tak zabawa jest świetna.

Naprawdę warto sobie pograć w "Deltę V" (dla odprężenia, rzecz jasna). Zwolennicy czystej rozrywki mają zapewnione jej parę godzin, zaś fanatycy RPG (w szczególności Cyberpunk) "złapią" się na dorobioną do gry historyjkę. Pierwsze poziomy są trywialne, potem to już jest zabawa dla prawdziwych twardzieli (pojawiają się ruchome przeszkody i naprawdę groźni przeciwnicy), no ale przecież to lubimy nie?

Alex & Gawron



OVERLORD

W czerwcu 1944 roku, a dokładnie szóstego, o godzinie 6.30 alianci rozpoczęli szturm na wybrzeża Normandii. Wojska desantowe lądowały w pięciu rejonach w zatoce Sekwany oznaczonych jako Gold, Juno, Sword, Utah i Omaha. Operacja ta nosiła nazwę Overlord. Zanim jednak ruszyła wielka machina inwazyjna, setki pilotów myśliwskich, którzy powstrzymali powietrzny najazd Luftwaffe na Anglię w 1941 roku, musiało wziąć na swe barki zadanie równie wielkiej wagi. Jak ważne to było zadanie możesz się przekonać grając w grę Overlord firmy Rowan Software.

Pierwszy dzień w bazie

Akcja rozpoczyna się 1 kwietnia 1944 roku w bazie Tangmere na wybrzeżu Anglii koło Wight. Jako nowy pilot w bazie będziesz latać w wybranym dywizjonie, co nie oznacza, że nie ma możliwości przeniesienia. Masz do wyboru 3 dywizjony uzbrojone w samoloty Supermarine Spitfire Mk.IX, North American Mustang Mk.I i Hawker Typhoon Mk.I. Każdemu typowi samolotów przypisane są specyficzne zadania i uzbrojenie. Najgorzej pod względem wyposażony jest zaopatrzony Mustang (tylko broń strzelecka). Nieco lepiej wyposażony jest Spitfire (działka + 2 bomby), a Typhoon to prawdziwy latający czołg (działka + 8 rakiet). Karierę pilota w każdym z dywizjonów rozpoczynasz w randze chorążego (warrant officer), lecz w miarę wykonywanych misji nabierasz doświadczenia bojowego i po kilkunastu dniach możesz już być podpułkownikiem (wing commander). Oczywiście stopień trudności związany jest z Twoim awansem i musisz się liczyć ze zmienną odpornością napotykanych celów, aktywnością Luftwaffe i ilością posiadanego uzbrojenia. Każdego dnia dowództwo ma dla Ciebie zaplanowaną misję. Po jej wykonaniu możesz odwiedzić pokój pilotów (dispersal) i zapoznać się z wynikami swojej destrukcyjnej działalności. W tym samym pomieszczeniu znajduje się tablica ogłoszeń – przeglądając ją możesz zmienić przydział – i tablica wyników – zniszczonych i uszkodzonych celów. Jeśli chcesz odbyć jeszcze jeden lot odwiedź wieżę kontrolną (Tower) – wybierzesz sobie przeciwników (typ i liczbę bombowców oraz typ i liczbę myśliwców eskorty) oraz typ samolotu, który chcesz pilotować. Na tej samej kartce możesz wybrać rejon i wysokość na jakiej znajdują się niemieckie samoloty. Po skończonych lotach udajesz się do sypialni. Jeszcze tylko kilka słów do pamiętnika uzupełnionego przeróżnymi zdjęciami i spać.

Potem przyszły następne...

Następnego dnia może będzie ładna pogoda i następny lot. Jeśli będzie burza albo deszcz nie martw się, bo jest tego dobra strona – Focke Wulfy nie przylecą z wizytą. Jeśli jesteś dobrym pilotem dowódca co jakiś czas ma dla ciebie małą niespodziankę – misję ochotniczą, czyli lot nad wyjątkowo dobrze broniony cel, zwykle gdzieś w głębi Francji. Czasami dowództwo nie wyznacza celów. Wtedy możesz wykazać się własną pomysłowością i samemu zaplanować lot.

Powszedni dzień pilota myśliwca

Po pobudce przeglądasz najnowsze informacje wywiadu o strategicznych celach (lotniska, stacje kolejowe, baterie nabrzeżne i inne cele specjalne). Dla każdej ich kategorii wywiad sugeruje na jakich obiektach powinna koncentrować się Twoja uwaga (ogień broni pokładowej). W następnej kolejności możesz się zapoznać z warunkami rozpoczęcia operacji Overlord, a są to: uzyskanie przewagi w powietrzu nad Luftwaffe, zniszczenie baterii dział nabrzeżnych i sparaliżowanie systemu komunikacyjnego (zniszczenie mostów i dworców kolejowych). Kolejny dział informacji wywiadu zapoznaje Cię z typami samolotów własnymi i wroga (3 samoloty niemieckie i 4 alianckie). Po obejrzeniu wszystkich dostępnych informacji zapoznajesz się z planem lotu. Jeśli już wiesz wszystko, co potrzebne do wykonania misji siadasz w kabinie, mechanicy pomagają zapuścić silnik i startujesz.



Radość latania

Realizm lotu jest trochę zbyt mały: słońce nie oślepia, a przy nadmiernym przeciążeniu nie tracisz nieprzyjaciela z oczu. Poza tym teren Francji, nad którym latasz jest przeraźliwie płaski, a przydałoby się trochę pagórków dla większego realizmu i przyjemności latania. Wszelkie obiekty naziemne są przedstawione bardzo dokładnie (stacje radarowe, baterie nabrzeżne), a samolotom można zarzucić chyba tylko brak liter kodowych na kadłubach. Ciekawym rozwiązaniem jest maksymalna liczba szczegółów celów przy minimalnej liczbie szczegółów otaczającego je terenu. Takie rozwiązanie sprawia, że gra jest bardzo szybka nie ujmując efektowności strzelaniu do samolotów, czołgów i pociągów. Strzelanie do samolotów jest mało zaskakujące: po trafieniu samolot ciągnie za sobą warkocz białego lub czarnego dymu, a czasami rozpada się na kawałki (najczęściej odpada skrzydło). Autorzy pomyśleli o kilku udogodnieniach w czasie walki powietrznej. Możesz obserwować jeden z celów: najbliższego nieprzyjaciela, cel określony w meldunku radiowym lub cel naziemny. Kabina w tym wariancie obserwacji jest tylko symboliczna, lecz prawie wszystkie istotne informacje możesz obej-



Ovrlord

VIRGIN INTERACTIVE '94



PC 386 SB, 4MB RAM, VGA, ROLAND

rzeć na tabliczce u dołu ekranu. I niech Cię nie dziwi, że zamiast Me-109 oglądasz podłogę kabiny – po prostu tam znajduje się nieprzyjaciel.

Ogólne wrażenie

Gra jest bardzo ciekawym połączeniem strategii z symulatorem. Każdy lot to wykonanie pewnego zadania i od jego pomyślnego wykonania zależeć będzie Twoja kariera jak i powodzenie całej operacji. Większość działań podpowiada komputer i tylko od czasu do czasu masz okazję wybrać, który cel w danej chwili jest szczególnie ważny, polecieć tam, zniszczyć i wrócić. Strata trzech pilotów jest niedopuszczalna ponieważ kończy grę. Ciekawym pomysłem jest pamiętnik pilota, w którym ten spisuje skrzętnie swoje bojowe osiągnięcia i inne wydarzenia. Pamiętnik jest uzupełniony digitalizowanymi zdjęciami między innymi latających bomb V-1 i Mistel (Ju-88 + Me-109).Dobrze oddane są warunki sprzętowe obu stron. Lotnictwo brytyjskie posiada dużo nowoczesnych myśliwców (Spitfire, Mustang, Typhoon), a do bombardowań używa bombowców B-25 Mitchell. Lotnictwo niemieckie rozgromione w Bitwie o Anglię usiłuje zachować panowanie w powietrzu nad Francją przy pomocy nielicznych eskadr myśliwców (Focke Wulf Fw-190 D i Messerschmitt Me109 G). W powietrzu oprócz wymienionych wyżej typów samolotów spotkać można dwa typy niemieckich samolotów bombowych Heinkel He-111 i Junkers Ju-88.

Kilka porad praktycznych

Zdecydowanie odradzam ataki czołowe na samoloty myśliwskie Dużo lepsze efekty daje strzelanie z wyprzedzeniem w zakręcie. Niemieckie myśliwce mają brzydki zwyczaj stosowania manewru zmniejszania szybkości dzięki czemu wyskakujesz do przodu i przybywa kil-



kanaście dziur nie planowanych przez konstruktora. Najszybszą metodą zestrzelenia Focke Wulfa lub Messerschmidtta są dwie celne rakiety (prezent od Typhoonów). Próba zestrzelenia Heinkla metodą trzymania się za jego ogonem to pewne samobójstwo w ciągu kilkunastu sekund. Najlepszą taktyką jest atak z przodu z prawej lub lewej strony. Atakując cele naziemne bronione przez artylerię przeciwlotniczą, nią właśnie należy zaopiekować w pierwszym nalocie. Jedna długa seria po stanowisku artylerii, cztery wybuchy i już nic nie strzela. Jeśli chcesz szybko zniszczyć lotnisko, strzelaj do hangarów od strony wejścia. Uszkodzenie baterii nabrzeżnej możesz osiągnąć niszcząc dwa budynki stojące obok bunkrów, a same bunkry nie oprą się kilku salwom rakiet. Podczas nalotu niemieckich myśliwców na bazę Tangmere wybierz przechwytywanie samolotów wroga, bo wtedy masz okazję zestrzelić kilka Focke Wulfów. Problemem jest tylko start, kiedy wokół Twojego samolotu pociski wzbijają fontanny ziemi. Pozostanie na lotnisku podczas nalotu boleśnie uświadamia Ci jeden fakt: as przestworzy może zginąć na ziemi, a schron przeciwlotniczy nie jest tak bezpiecznym miejscem, jakby się wydawało.

Uwagi końcowe

Oprawa dźwiękowa gry wydaje się całkiem niezła. Nawet w przypadku posiadania najprostszej karty muzycznej można łatwo odróżnić rasowy dźwięk uruchamianego silnika Rolls Royce Merlin od przypominającego kilka strzałów rozruchu silnika Napier Sabre w Typhoonie. Jeśli dodać do tego dźwięki strzelających działek uderzających w kadłub samolotu pocisków i warkot silnika Focke Wulfa mijającego Twój samolot to można mieć tylko żal do autorów, że na liście kart grających zabrakło ostatnio tak popularnego Gravisa. Grafika jest bardzo dobra i możesz oglądać Spitfire i Mustangi pomalowane w biało-czarne pasy inwazyjne. Lepsze efekty uzyskają oczywiście posiadacze kart SVGA – VESA, ale nawet na zwykłej VGA wrażenie jest bardzo pozytywne. Programiści pomyśleli o posiadaczach wolniejszych komputerów i wprowadzili automatyczny rozmiar ekranu (okna kabiny) oraz automatyczne włączanie liczby szczegółów obrazu. Nawet na najniższym stopniu szczegółowości obiekty naziemne i samoloty wyglądają bardzo dobrze. Podczas trafiania pocisków z samolotu sypią się z niego jakieś śmiecie i po pewnym czasie za samolotem ciągnie się smuga białego lub czarnego dymu. Do sterowania lotem służyć może klawiatura lub dosyć pokaźny wybór joysticków z osobnymi pedałami steru kierunku włącznie.

- Chairman leader! Chairman leader! Ja dudley dziewiętnaście, przed nami nad lądem z lewej strony, trochę niżej jakieś samoloty bez białych pasów. Idę rozpoznać!

– Prowadź klucz na nich, my idziemy za tobą, ja chairman leader.

– Dostałem drania! Zapalił się! Ja dudley dziewiętnaście.

– Mój też dostał! Czarny dym za nim!

– Z prawej dwa Focke-Wulfy! Józek atakuj!"

Crazy Pilot jr.

D-DAY
THE BEGINNING OF THE END

Gdyby poprawienie błędów historii było tak proste, jak w grze firmy Impressions, nie byłoby się czego uczyć. Najprostszym sposobem, by wojska zachodnie zdobyły Berlin było zlikwidowanie frontu wschodniego. Należy jednak autorom oddać sprawiedliwość - na Zachodzie walczy w historycznych scenariuszach tyle wojsk, ile było w rzeczywistości.

Jak zwykle się czepiam, ale "D-Day" miał w założeniu symulować walki aliancko-niemieckie od lądowania pierwszych oddziałów Sprzymierzonych na plażach normandzkich aż do zdobycia przez nie Berlina.

Sam engine i projekt graficzny przeniesiony został z "Blue & Gray", który swego czasu oceniłem dość nisko. Od tego czasu niewiele się zmieniło (chyba tylko realia gry).

System

W "D-Day" możemy przejąć dowództwo nad wojskami niemieckimi lub alianckimi i zaordynować sobie kampanię pełną (od Normandii do Berlina), od pewnego momentu (Normandy Breakout, Battle of the Bulge) lub pojedynczą bitwę (Micro Miniatures). Dla walki na trasie Normandia-Berlin można zdefiniować warunki zwycięstwa (liczba punktów za zdobyte miasta, za odbite, za zniszczone oddziały, czas trwania kampanii itp).

Po ustaleniu warunków rozpościera się przed nami mapa Europy Zachodniej z żetonami symbolizującymi dywizje. Rodzajów wojsk mamy sporo: piechota, czołgi, artyleria, jednostki inżynieryjne (to wszystko, prócz czołgów, także w wersji zmechanizowanej), a ponadto dywizjony bombowców, myśliwców, myśliwców bombardujących, myśliwców nocnych oraz jednostki transportowe i pancerniki. Na ekranie głównym możemy także zobaczyć, które miasta zdobyliśmy, a które wciąż należą do nieprzyjaciela, gdzie znajdują się formacje lotnicze oraz informacje o zaopatrzeniu i stopniu zniszczenia oddziałów.

Walka podzielona jest na tury. Turę możemy skończyć po wykorzystaniu wszystkich punktów ruchu jednostek własnych i rozegraniu wszystkich bitew.

Bitwy prowadzone są na specjalnie wydzielonym ekranie, gdzie podane są wszelkie parametry oddziałów (zasięg prowadzenia ognia i jego siła, szybkość, liczebność itp). Oddzielnie ustawiany jest kierunek ruchu, aktywność oddziału podczas walki (np. czy ma samodzielnie rozpocząć pościg) i sposób prowadzenia ostrzału. Jednostkami można poruszać się w grupach (mogą być definiowane własnoręcznie), pojedynczo lub całym ich zgrupowaniem. Podczas bitwy można prowadzić ostrzał z artylerii okrętowej lub bombardowania lotnicze pod warunkiem, że w pobliżu są odpowiednie jednostki i w fazie montowania uderzenia wybraliśmy je do wsparcia.

Strategia

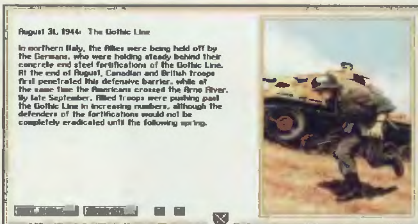
1. Każda z jednostek wymaga zaopatrzenia, zapewnianego przez dywizje zaopatrzeniowe. Muszą się one znajdować na bliskim zapleczu frontu. Dywizja bez zaopatrzenia zostaje po jakimś czasie rozwiązana. Do tego samego może prowadzić wycieńczenie oddziału spowodowane ciągłym ruchem jednostki przez wiele tur.

2. Najprostszym sposobem pozbycia się nieprzyjaciela jest okrążenie. O ile udany atak na jednostki przeciwnika zazwyczaj tylko powoduje ich wycofanie, o tyle udany atak na okrążoną jednostkę prowadzi do jej zniknięcia z planszy. Jednostkę uważa się za otoczoną, gdy z dwóch jej przeciwległych stron znajdują się jednostki wrogie (nawet na ukos).



3. Po każdym miesiącu obie walczące armie otrzymują posiłki w postaci niby-pieniędzy; można je wydać na sformowanie nowych oddziałów lub uzupełnienie walczących. Liczba przyznanych punktów zależy od liczby i wielkości opanowanych miast. Jeśli miasto zostało zbombardowane, warto tam wysłać jednostki inżynieryjne do naprawy.

4. Nie należy dążyć do bitwy nie mając broni ciężkiej (artyleria, czołgi), gdyż bardzo trudno wtedy wygrać. Zaczynając ją warto wiedzieć, czy wróg będzie nacierał, czy bronił się (gdy ma przewagę liczebną zazwyczaj naciera). Mając czołgi i armaty podsuwamy się wystarczająco blisko i pierzemy bez opamiętania. Gdy wróg również dysponuje ciężkim sprzętem najpierw niszczymy jego artylerię (przydatna opcja Shoot On Target), odpierając od czasu do czasu chaotyczne ataki. Potem, jeśli się czujemy na siłach, możemy przystąpić do szturmu.



August 31, 1944: The Gothic Line

In northern Italy, the Allies were being held off by the Germans, who were holding steady behind their concrete and steel fortifications of the Gothic Line. At the end of August, Canadian and British troops first penetrated this defensive barrier, while at the same time the Americans crossed the Arno River. By late September, Allied troops were pushing past the Gothic Line in increasing numbers, although the defenders of the fortifications would not be completely eradicated until the following spring.

Wrażenia

Jakość "D-Day" pozostawia sporo do życzenia. Grafika jest dość prosta, przejrzysta (z wyjątkiem bitwy). Muzyki prawie nie ma, ale są w miarę dobre efekty dźwiękowe podczas bitwy. Udanym pomysł to umieszczenie opcji FOG OF WAR, ograniczającej zasięg widzenia jednostek przeciwnika oraz zróżnicowanie terenu walk (choć gór prawie nie widać). Niestety na tym się kończą zalety. Poziom walki komputera - tragiczny. Czterokrotnie mniejszy od przeciwnika oddział z mniejszą liczbą czołgów i dział odpiera jego ataki (anamiczne dodajmy). Zresztą większość ataków prowadzonych przez komputer jest taka. A poziomu gry zmienić się nie da. Nie lepiej wygląda obsługa. Transportowców nie można zgrupować, a jednostkom lądowym wyznaczyć celów marszruty, przez co w trakcie tury musimy przewalić kilkaset żetonów. Horror! Bitwy trwają za krótko. Zazwyczaj gdy zaczynałem właśnie przypiekać boczki wrogowi, bitwa się kończyła. Coś przykrego!

Autorzy zapowiadają wypuszczenie dodatkowych scenariuszy. Przydałby się jednak upgrade samego systemu.

Sir Haszak

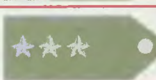
Producent: Impressions
Rok produkcji: 1994
Komputery, na których chodzi: Amiga, PC 386












Iron Cross

Miło strzelać, kiedy czas po temu. A czas po temu najwyższy jeśli zajęliśmy się najnowszym produktem strategicznym firmy U.S. Gold.

"Iron Cross" to 12 operacji militarnych frontu zachodniego, mających miejsce podczas II wojny światowej. Pierwsze z nich przenoszą nas na plaże Normandii, skąd poprzez Arnhem i Ardeny dochodzimy w marcu 1945 do Remagen, by tu skończyć nasz szlak bojowy. Nie należy przy tym sądzić, iż operacje te są w jakikolwiek sposób połączone. Ot, wybieramy jakąś i niszczymy siłę żywą przeciwnika.

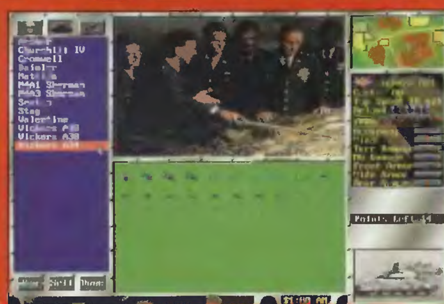
Całość bardzo przypomina "Perfect Generala". Na początek dostajemy jakąś liczbę punktów, za które "kupujemy" jednostki piechoty, czołgów i artylerii. Typów każdej z broni jest ogółem kilkanaście, ale nie wszystkie są dostępne w danym scenariuszu. Jednostki pancerne i artyleryjskie są określane poprzez szybkość poruszania, celność ognia, grubość pancerza, skuteczność ognia burzącego i przeciwpiechotnego (piechota ma nieco inne parametry). Do tego oczywiście dochodzi koszt jednostki.

Po skompletowaniu armii zapoznajemy się z topografią terenu, na którym przyjdzie nam walczyć. Ważne są dwa obszary: pierwszy, gdzie będziemy rozlokowywać wojska i drugi, będący celem ataku.

Jedyną różnica, za to duża, jeśli chodzi o zasady prowadzenia walki w porównaniu z "PG", to rozgrywanie bitew w czasie rzeczywistym (tam ważna była ilość tur). Na zdobycie wyznaczonego terenu mamy określony czas, a na samym polu walki trzeba się nieźle zwijać - zanim wydamy wszystkie rozkazy, bywa, że zostaje nam pół armii (choć podczas wydawania rozkazów konkretnej jednostce przeciwnik wstrzymuje wszelkie działania).









Jednostki mogą się poruszać atakować lub miksować obie te czynności w dwu kombinacjach. W każdej chwili program pozwala zobaczyć pole walki oczami własnych jednostek (L.O.S.), dowiedzieć się jak wyglądają szanse przeżycia przeciwnika, którego właśnie napastujemy oraz porównać liczebność wojsk toczących bój. Prócz jednostek lądowych możemy zaprząc do walki lotnictwo i artylerię polową. Dopuszczalne jest także przybycie posiłków.

Dla tych, którzy przeszli wszystkie misje zdobywając stopień generała, przygotowano edytor scenariuszy, gdzie ustawia się czas bitwy, siły obu stron, rodzaj terenu itp.

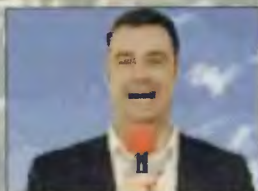
Gra nie jest zbyt wyrafinowana graficznie, choć działa w wysokiej rozdzielczości i jest ilustrowana zdjęciami dokumentalnymi (rodzaje broni) i wstawkami fimowymi. Dźwięku jest niewiele (bardzo dobra muzyka na początku, poźniej jedynie efekty). Rzeczą, do której warto się przyczepić, to brak możliwości zgrania bitwy w jej trakcie. Ale poza tym "Iron Cross" świetnie bawi (nawet Naczelny spróbował; nie bez sukcesów).

Sir Haszak

Producent: U.S. Gold
Rok produkcji: 1994
Komputery, na których chodzi:
PC 386, 4 MB, GUS

The Premier Ship Management Football Game

Problem menedżerów piłki nożnej zaistniał zanim jeszcze pojawiło się "JT! ", zatem grając w "Premiershipa" miałem dość bogaty materiał porównawczy. Owocem porównań było stwierdzenie - ta gra zajmuje najmniej miejsca na twardzielu w porównaniu z innymi menedżerami (980 KB). Najmniej ma też opcji.



Jest prosta jak skocznia narciarska. Na początek wybieramy jedną z drużyn pierwszej ligi angielskiej (innych lig i drużyn nie ma). Tu jest pewne novum, jedyne zresztą. Otóż możemy grać gotową drużyną (składy w miarę aktualne) z 1 mln funtów na starcie lub otrzymać 5 mln i zacząć kompletowanie składu od zera.

Prócz tego rutyna: ustawienie częstotliwości treningów, handel żywym towarem, obejrzenie tabeli ligi oraz przeciwników, z którymi przyjdzie się zmierzyć w najbliższych meczach. Prócz rywalizacji w lidze walczysz także o dwa puchary.

Zawodnicy mają standardowe predyspozycje (bramkarstwo stosowane, zdolności obronne, uprawa środka pola lub napastliwość), do czego dochodzą morale i kondycja. Wszystkie te czynniki wpływają na cenę gracza (te dochodzą do 1,45 mln).

Przed meczem możemy porozmawiać indywidualnie z jednym z zawodników, ustalić taktykę, ustawienie i nakazać określoną ostrość gry. W przerwie dochodzi jeszcze rozmowa z zawodnikami, podczas której wyrażamy swe zadowolenie lub niezadowolenie z ich podstawy. Mecz ilustrowany jest animacjami przedstawiającymi najciekawsze fragmenty gry (widok z góry). Po nim prezentowane są wyniki pozostałych spotkań.

"Premiership" jest grą raczej prymitywną. Ci, którzy chcą zobaczyć jak wygląda niezbędne minimum opcji menedżera piłkarskiego powinni się nim zainteresować. Tak jak i ci, którym z różnych przyczyn przyszło żyć z 40-megabajtowym twardzielem.

Sir Haszak



Producent: Codemasters
Rok produkcji: 1994
Komputery,
na których chodzi: PC
Podobne: Match of the Day - trochę rozwinięty z stosunku do "Premiershipa" menedżer ligi niemieckiej. Ogólnie nic specjalnego; PC

Premier Manager 2 - najlepszy jak sądzę menedżer ligowy, rozbudowane funcje administracyjne; A500, PC 386

Jest taktycznie



Central Intelligence

Agent to brzmi dumnie. Jeżeli dodamy, iż jest to cała siatka agentów pracujących na rzecz demokracji Zachodnich i w dodatku tajnych agentów, stają się oni bohaterami narodowymi na miarę Rambo.









Cel i środki

Rzecz dzieje się na karaibskiej wyspie Sao Madrigal leżącej u wybrzeży Brazylii. Miał tam miejsce pucz wojskowy w celu zaprowadzenia demokracji socjalistycznej, jak się przypuszcza sponsorowany przez Chiny. Nikt by nie robił z tego afery, ale na krótko przed przewrotem znaleziono na wyspie pokaźne złoża ropy naftowej. Biznesmeni podpisali korzystne kontrakty, a tu srrru! Przewrót i figa, wszystkie kontrakty zerwane (są nowe z Chinami)! Trzeba więc przywrócić demokrację bezprzymiotnikową, by nasi biznesmeni mogli spokojnie robić pieniądze.



Do dyspozycji masz 3 specjalistów od broni, propagandy i polityki. Każdy z nich dowodzi siatką 8 agentów. Wachlarz ich zadań jest dość szeroki. Od kontaktów z opozycją i wspomagania działań jej lidera, poprzez wsparcie akcji powstańczej partyzantów i akcję propagandową prowadzoną pośród ludności i wyższych urzędników, aż po zamachy terrorystyczne na życie przedstawicieli rządu i generalicji szczególnie odpornych na mniej wyszukane argumenty. Sami agenci nie mogą bowiem przywrócić demokracji. Muszą skłonić do tego obywateli.

Sao Madrigal

Przekładając to na działania w grze zdobywanie stronników polegać będzie na obserwowaniu poszczególnych dzielnic i postaci publicznych tam przebywających, spotykaniu się z nimi, rozmawianiu, przekupowaniu urzędników, by np. nadali antyrządowy program, zbieraniu pieniądzy, lekarstw, używek, materiałów służące propagandzie (powielacze, radiostacje i wyposażenie do nadawania programów TV), umawianie różnych osób na spotkania z liderem opozycji. Jest co robić, bowiem w grze występuje 1360 postaci posiadających własną osobowość. A wszystkie działania prowadzimy pod groźbą aresztowania organizującego je agenta, bądź pozyskanej do współpracy osoby (zamknięci zyskują zaszczytne miano więźniów politycznych, chyba że zaczęli wąchać kwiatki od dołu). Najbardziej przy tym należy uważać na utratę specjalisty koordynującego działania podległych sobie ludzi. Gdy go stracimy, sami będziemy musieli szukać agentów na mapie.

A trzeba przyznać, że jest gdzie szukać. Na wyspie znajdziemy 2 miasta, 8 miasteczek, 16 wiosek. W sumie do penetracji kilkadziesiąt kwadratów, w których znajduje się od jednego do kilkunastu budynków. Wśród nich są kościoły, uniwersytety, przetwórnie ryb, ambasady, posterunki policji, siedziby stacji telewizyjnych i radiowych oraz redakcji gazet, fabryki oraz domy mieszkalne (specjalnie zaznaczone zamieszkałe przez ministrów, generałów i wyższych urzędników).

Pierwsze kroki

Na początek należy rozpoznać teren. Później nawiązać kontakt z przywódcą opozycji, wykonać kilka spektakularnych ataków na generałów rządzącej junty. Przydatne mogą być pieniądze, które znajdujemy przed ambasadami oraz środki opatrunkowe (pobrane bez pokwitowania ze szpitala) i sprzęt nadawczy (ze stacji TV i radiowych). Warto też patrzyć od czasu do czasu na statystyki, podsumowujące skuteczność naszych działań.

Ocena

Pomysł "Central Intelligence" jest dość świeży. Nikt dotąd chyba nie zajął się agentami w taki sposób, tak jak nikt w ten sposób nie połączył strategii z pewnego rodzaju przygodówką. Również wielkość i złożoność świata możliwa była dopiero w epoce kompaktowej. Grafika bowiem nie usprawiedliwia rozmiarów gry (ok.130 MB). Wstawki video są fatalnej jakości, a plansza główna i poszczególne zakątki wyspy dość nieefektowne, oparte w większości na skanowanych zdjęciach. Dobrze prezentują się jedynie mapa, która może być oglądana w kilku powiększeniach.

"Central Intelligence" wciąga, zwłaszcza że szybkość akcji i poziom trudności można dostosować do poziomu gracza. Szkoda tylko, że oprawa trochę zawiodła.

Sir Haszak

Producent: Ocean
Dystrybutor: CD-Projekt
Rok produkcji: 1994
Cena: 1090 tys. zł (z VAT)
Komputery, na których chodzi: PC 386-CD



1 Central Intelligence 

2 Sim City 2000 CD 

Sim City 2000 CD

Jaka jest gra "Sim City 2000", każdy wie (przynajmniej ci, co grali). Świetna zabawa połączona ze zdrowym główkowaniem, co by tu gdzie zbudować i ile się za to zapłaci - samo życie. Ponieważ widziałem to w wersji dyskowej zachodziłem w głowę, jakież to atrakcje czekają mnie po odpaleniu tego cuda z krążka. Widziałem w końcu zcidiromizowane "Sim City" i przypadło mi do gustu. A tu... nic.

Po uruchomieniu klasycznego "install" program zainstalował się sprawnie na dysk twardy, zapytał czy jestem szczęśliwym posiadaczem SB16 lub Wave Blastera, wykrył kartę SVGA i poinformował jak zacząć. Żadnych bajerów. Pomyślałem, że to w końcu tylko głupia procedura instalacyjna i bajerów być nie musi. Odpaliłem więc program właściwy i zacząłem sobie budować takie tam (widać obok na zdjęciu). Przyznam, że grałem 200 lat (na szczęście nie rzeczywistych, bo mógłbym nie dożyć) i nadal żadnych bajerów. Zrobiłem w końcu eksperyment i wyjąłem CD z kieszeni. Grze to nie przeszkadzało.

W rezultacie mogę stwierdzić, iż wersja CD jest zwykłym "Sim City 2000" umieszczonym na kompakcie bez jakichkolwiek modyfikacji. Nie przeszkadza to wcale twierdzeniu, iż jest to gra wspaniała. Opisywaliśmy ją pokrótce w TS 3/24, ale nie odmówię sobie kilku uzupełnień (wtedy zabrakło miejsca).

W porównaniu ze zwykłym "Sim City" gra ma zwiększony stopień komplikacji i dodanych sporo elementów. Nie możesz sprawdzić tu ile osób Cię popiera, co było najprostszym sposobem sprawdzenia poparcia obywateli miasta dla Twej polityki. Abrobata jest wyrażana teraz niejako mechanicznie wraz z rozwojem miasta. Po przekroczeniu kolejnych progów liczby mieszkańców stawiane są Ci spontanicznie coraz bardziej okazałe siedziby i pomniki. Zakres obowiązków również się powiększył. Musisz dbać o wodociągi czy środki komunikacji miejskiej (metro). Wprowadzono różnorodne źródła energii (6 elektrowni), zróżnicowano zabudowę terenu, przekształcono statystyki.



Każdy pomysł rozbudowy miasta po jakimś czasie weryfikowany jest przez życie - wtedy zazwyczaj okazuje się, że należało zainwestować w elektrownie zamiast w działki budowlane, albo wybudować port lotniczy z prawdziwego zdarzenia zamiast stadionu. Trzeba kombinować i mieć wizję (najlepiej przestrzenną) tego, co zdarzy się w budowanym mieście za kilkanaście lat.

Do dyspozycji, podobnie jak w wersji dyskowej, mamy 5 scenariuszy. Nie budujemy tam miasta od podstaw, ale mierzymy się konkretnym problemem (klęska żywiołowa, bezrobocie itp.).

Jeśli chodzi o całą oprawę gry, trzeba przyznać, że robi wrażenie. Wszystkie elementy miasta przedstawione są z dużą pieczołowitością w rozdzielczości SVGA 640x480. Najbardziej imponuje jednak dopracowany, rozległy i wyczerpujący help (fakt, że po angielsku) dostępny nie tylko w załączonym do gry podręczniku, ale także na ekranie podczas gry, co skutecznie przyspiesza wyszukanie interesujących w danej chwili zagadnień.

Nie mogę powiedzieć, by spodobało mi się przeniesienie "Sim City 2000" na CD tak, jak to zrobiono. Tym bardziej, że wzory już były ("Sim City CD"). Jednak jest jedna ważna cecha różniąca wersje CD od dyskowej. Tę drugą można całkiem legalnie kupić w Polsce, a później cieszyć się megabajtami nowych miast, przychodzącymi do polskich BBS-ów (żeby daleko nie szukać do naszego, gdzie na fanów "SC2000" czeka około 100). I jakkolwiek nie jest to ta różnica, o której chciałbym tu pisać ku pokrzepieniu serc właścicieli CD, to jednak cieszę się, że w końcu choć jedną w porównaniu z wersją dyskową znalazłem.

Sir Haszak

Producent: Maxis
Dystrybutor: CD-Projekt
Rok wydania: 1993
Cena: 1200 tys. zł (z VAT)
Komputery, na których chodzi: PC 386-CD, 4 MB, SVGA, SB16 lub Wave Blaster; istnieje również na A1200, ale nie jest sprzedawany w Polsce

Jest taktycznie

Dinozaury i sterowce łączy jedno - miały swoją erę. Ostatnią erą dinozaurów był "Jurassic Park" i związana z nim kampania reklamowa. Czy "Zeppelin" uczyni równie popularnym sterowce, czas pokaże.

W grze tej obejmujesz kierownictwo firmy zajmującej się produkcją, konstrukcją i eksploatacją sterowców. Jest rok 1900, masz trochę gotówki, a w berlińskiej siedzibie Twej firmy stoi w hangarze Zeppelin typu Z-1, ostatni krzyk techniki lotniczej. Do Ciebie należy tak pokierować swą karierą, by doprowadzić uroczą Rosanne do ołtarza, a firmę do świetności.

Przewozy

Do specjalnych poruczeń mamy 3 sterowce (sterujemy nimi ręcznie, gdy już je wybudujemy) i 3 rodzaje przewozów: pasażerskie, towarowe i na liniach regularnych. Te pierwsze polegają na wyznaczeniu dokąd lecimy i określeniu ceny biletu. Oczywiście dążymy do tego, by maksymalna liczba pasażerów skorzystała z naszej oferty. Ceny biletów na danej trasie nie zmieniają się, więc prędzej czy później je trafisz (niektóre podane są dalej). Szczególnie w początkowej fazie gry wspaniałą okazją są przewozy towarowe. Zanim załadujemy bambetle dowiadujemy się dokąd należy poszybować, w jakim czasie przybyć i ile zapłacimy za luksus spóźnienia. Suma oferowana za przewóz zależy od masy towarów (od terminu dostarczenia na miejsce - nie). Ostatnią kategorią są przewozy na regularnych liniach. Możemy na nie wprowadzać Zeppeliny znajdujące się w doku (wyprodukowane i jeszcze nie użyte). Aby założyć linię między dwoma miastami należy założyć w nich biura, a dopiero później ją otworzyć. Możemy przy tym określić, ile powinno być przewożonych pasażerów, ile poczty, a ile towarów. Statki na liniach regularnych kursują same, my tylko liczymy kasę.

Budowa i badania

Drugą dość intratną działalnością gospodarczą jest produkcja sterowców. Składamy je przede wszystkim na potrzeby własne, ale też na sprzedaż, biorąc udział w przetargach na kontrakty zlecane przez rządy, milionerów, instytuty naukowe i armie. Aby wygrać przetarg należy zgłosić się w wyznaczonym mieście do 3 tygodni po jego ogłoszeniu i zarejestrować się jako uczestnik. Po upływie wyznaczonego czasu odbywa się jeden z dwóch rodzajów przetargów. Albo ofertę swą wkładamy do koperty, nie znając oferty konkurencyjnej, albo licytujemy się z konkurencją składając coraz korzystniejsze propozycje (zlecenie w tym przypadku zostaje przyjęte wtedy, gry proponowana przez nas cena zbiegnie się z gotowością do jej zapłacenia przez kontrahenta).

Budowę Zeppelinów rozpoczynamy zatrudniając robotników. Dobrze przyjąć ich tyle, by budowa skończyła się po wielokrotności 7 dni. Aby mieli oni co robić, należy także zakupić materiał. Jego cena nieustannie się zmienia, co jest neutralizowane poprzez magazyny w firmie (przez czas. gdy cena utrzymuje się wysoka można nie kupować, korzystając z zapasów). Gotowe Zeppeliny pojawiają się w doku. Zawsze produkowany jest najnowszy model statku.

Aby nadążać za konkurencją należy zatrudnić naukowców pracujących nad konstrukcją nowych typów sterowców (w sumie 8 typów).

Giełda

Ostatnim sposobem na powiększenie swego konta jest gra na giełdzie. Oferowane są tam akcje 4 firm, w tym naszej. Nigdy nie ma możliwości przejąć pakietów kontrolnych innych firm, można jedynie spekulować. Można pozbyć się do 49% akcji naszej firmy.

Dodatkowe atrakcje

Na szczęście akcja "Zeppelina" nie kończy się na zarabianiu pieniędzy. Wśród dodatkowych atrakcji znajdziemy ściganie pewnej damy imieniem Rosanne, podróżującej po całym świecie (za każdym razem. gdy ją spotkamy należy ją umiejętnie adorować, by











Pierwszy sterowiec (balon z napędem i sterami) ciśnieniowy wyposażony w silniki o mocy 3 KM powstał w 1852 i był dziełem Henri Gifforda. Potem przez dłuższy czas się nic nie działo aż do czasu rewolucji, którą rozpoczął w 1894 emerytowany generał armii pruskiej graf Ferdinand von Zeppelin. W 1900 roku miał on gotowy pierwszy sterowiec typu Z-1. W 1910 firma Delag zaczyna organizować loty turystyczne, samoloty są jeszcza w powijakach. W czasie wojny Zeppeliny są na uzbrojeniu ermii niemieckiej, bombardują Londyn. W 1917 sterowiec na wodór pokonuje drogę z Bułgarii do Sudanu i z powrotem bez lądowania, a w 1919 angielski R34 pokonuje Atlantyk. Sterowce podbijają świst przez wzgląd na zasięg i udźwig. Niestety po serii tragicznych wypadków w 1930 roku Anglicy kończą badania nad aerostatami koncentrując się na semolotach. 1933 rok jest ostatnim wielkim triumfem słoni powietrznych - "Graf Zeppelin" mierzący 237 m i o pojemności 110 500m^3 wykonuje lot dookoła świata z 13 międzylądowaniami (najdłuższy odcinek z Fiedrichshaven do Tokio - 12 384 km baz lądowania). Seria katastrof sterowców wodorowych uwiańczona mającą miejsce 6.05.1937 tragedią największego w historii Zeppelina LZ-130 "Hindenburg" (230 m długości, 215 000 m^3 pojemności), w której z 95 pasażerów zgięło 36, zakończyła erę sterowców. Później wykorzystywane były jeszcza w II wojnie światowej, a przez armie amerykańską do 1961 roku. Teraz znów jest szanse. Po wyeliminowaniu wad starych konstrukcji i niebezpiscznego wodoru pojawiają się projekty sterowców stomowych o prędkości przelotowej do 350 km/h.



Pierwszym i najważniejszym zarzutem jest zbyt mała trudność gry. Program pozwala na początku przeinwestować (co umożliwia prowadzenie szybkich prac nad nowymi modelami) i utrzymywać się na prawie 2 - milionowym debecie, pomimo istnienia banku i pożyczek. Tymczasem mimo debetu mogłem spokojnie kupować paliwo, gaz, opłacać robotników itp. , a dopiero przekroczenie 2 milionów długu powodowało ostrzeżenie o zlicytowaniu firmy (natychmiast pokrywane poprzez sprzedaż akcji). Dzięki temu już po 4 latach miałem najnowocześniejsze sterowce, masę pieniędzy w kieszeni i odechciało mi się grać.



Denerwowało mnie, i to mocno, przewijanie cyfr. Jeśli wyśle się sterowiec z Berlina na drugą półkulę, a po powrocie do Berlina wybierze się Ateny - ustalanie właściwej ceny biletów trwa latami! Miejmy nadzieję, że wersja ostateczna już tego zawierać nie będzie.

Ostatnia rzecz to dość humorystyczna kompilacja w grze języków angielskiego i niemieckiego. Mało nie zdechłem ze śmiechu, gdy kapitan mego pierwszego starowca odmeldował się "Jawohl, Sir! ", a cesarz Wilhelm II udekorował mnie odznaczeniem "Silber Victoria", nie dość, że angielskim, to jeszcze zniemczonym. Zresztą wybranie na obowiązującą walutę funta też jest nieco dziwne.

Na szczęście gra posiada także szereg zalet. Prosta, przejrzysta konstrukcja powoduje, iż od razu wiadomo, o co chodzi (nie trzeba być entuzjastą ekonomii, by się przez to przegryźć). Spodobała mi się również muzyka (Alex i Naczelny mieli diametralnie inne zdanie) i wprowadzająca w nastrój początku naszego wieku sepiowa grafika. Należy więc poczekać na końcową wersję gry. To, w co grałem, wygląda interesująco.

Sir Haszak

Producent: Microprose
Rok produkcji: 1994
Komputery, na których chodzi: PC 386

Zeppelin
Giants of the Sky

w końcu stanąć z nią na ślubnym kobiercu), bicie rekordów wysokości i prędkości na specjalnie organizowanych zawodach (rekordy długości przelotów bijesz latając z pasażerami), konieczność dbania o stan techniczny sterowców, wpływy z reklam zamieszczanych na ich kadłubach. Do tego należy dodać otrzymywanie informacji o wszystkich wydarzeniach historycznych, podawanych w formie krótkich komunikatów lub artykułów prasowych, zdarzenia losowe od katastrof własnych statków aż po drobne wypadki kosztujące nas od kilku do z górą setki tysięcy funtów.

Wskazówki

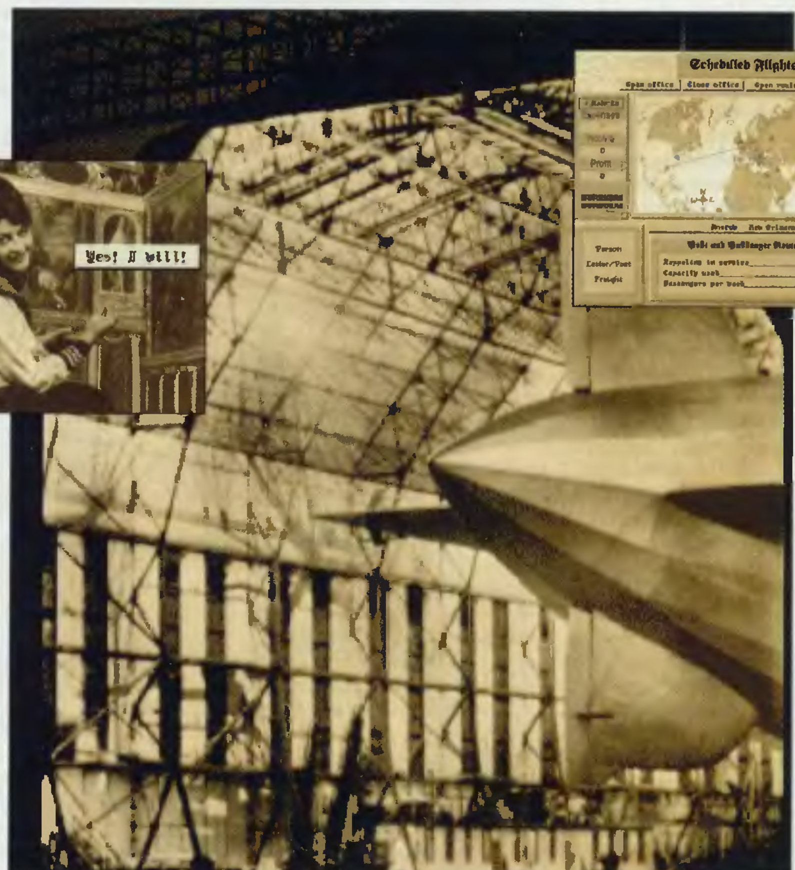
1. przewóz: pasażerów - latasz na jak najdłuższych trasach, przy czym przelot nie powinien trwać dłużej niż tydzień - na początku wystarczą loty np. do Londynu (cena biletu - 400); potem przychodzą dalsze trasy do Kairu (1300) i Bagdadu (1400), by osiągnąć trasy transatlantyckie (opłacalne od Z - 6): Nowy Jork (2900), Meksyk (4100) i San Francisco (4200); linie regularne otwierać przy budowie Zeppelinów o większej pojemności; budowa składów (depot) w miastach, do których stale latamy, uniezależnia nas od cen paliw i gazów.

2. budowa i wynalazczość - na przetargach niejawnych spuszczaj cenę wyjściową o pół miliona, na jawnych - musisz się wyrobić w czasie; czas budowy powinien się zamknąć w równej liczbie tygodni; w ostatnich 2 tygodniach prac nad Zeppelinem możesz znacznie obniżyć liczbę zatrudnionych robotników redukując koszty, a nie przesuwając terminu zakończenia budowy; robotnicy przerzuceni z warsztatów naprawczych przyspieszają prace przy budowie.



Posumowanie

Ponieważ dysponowaliśmy wersją jeszcze nie ostateczną wszystkie oceny zamieszczone tutaj powinny być traktowane jako coś co byłoby złego lub dobrego, gdyby rzeczywiście znalazło się w ostatecznej wersji gry.







Mephisto, czyli samotna nauka skupienia

Do tego, że gry powstają dls komputerów już się przyzwyczailiśmy. Do tego, że komputer powstaje dls jednej gry - nie bsrdzo. A do szachów, bo o tej grze mowa, powstały już całe serie komputerów.

Komputery szachowe

Najprościej ujmując komputery szachowe to inteligentne szachownice wyposażone w procesor. Mają one zastąpić nieobecnego partnera szachowego, a dysponują tą przewagą, iż wyposażane są w wiele pożytecznych opcji ułatwiających grę i uetrakcyjniających ją.

Zazwyczaj producenci wypuszczają cełe serie maszyn. Można spytać: po co serie? Nie wystarczy jedna deska? Otóż, nie. Wraz ze wzrostem siły gry rośnie cena komputera, e nie każdy jest gotów zapłacić dziesiątki milionów za sprzęt, który bezustannie będzie go frustrował wygrywając. Dlatego też serie komputerów, liczące zwykle po kilkanaście typów, uwzględniają zróżnicowaną siłę gry odbiorców. Są komputery grające na poziomie arcymistrzów. Na przełomie sierpnia i września w Londynie w I rundzie turnieju Grand Prix PCA komputer Mephisto Vancouver pokonał mistrza świata Garija Kasparowa, co skonfudowało wielce szachową społeczność i wywołało zapewnienia, że komputer już więcej w mistrzostwach nie zagra. W bardziej zaewanaowanych typach można wymieniać cartridge z bibliotekami otwarć, możliwością programowanie własnych debiutów, dowolnie ustawianą siłą gry i możliwością oceny siły gry w punktach Elo. Ale nie każdy chce się od razu mierzyć z arcymistrzem. Dla mniej zaawansowenych graczy, chcących poznać tajniki gry, nabywając przy tym umiejętność skupienie i logicznego myślenie, przeznaczone są modele grające nieco słabiej, ele posiadające funkcje uczące.

Mephisto "Szkoła szachowa"

Nie będąc szachowymi mocarzami (choć swego czasu grywało się nieco) zaordynowaliśmy sobie model podstawowy Mephisto "Szkoła szachowa" z biblioteką ok. 3,5 tysiąca półposunięć (Vancouver ma bibliotekę liczącą 150 tys. półposunięć), grający z siłą do ok.1750 (od początkującego do gracza zaawansowanego; Vancouver - 2250-2300). Z założenia ma on uczyć zasad, posunięć, pierwszych otwarć i ogólnego szachowego obycia. Obycie jakieś tam mieliśmy, zasady jeszcze z głów nie wywietrzały, więc z zapałem otworzyliśmy zgrabną walizeczkę, wypakowaliśmy zestaw składający się z dwóch instrukcji, sensorowej szachownicy i kompletu bierek i rzuciliśmy się w wir rozgrywek umysłowych.

Szachownice wyposażona była w lampki wskazujące posunięcia komputera umieszczone na skraju linii i szereg przycisków pod linią pierwszą umożliwiających skorzystanie z książki otwarć, wprowadzeniem partii do pemięci, zatrzymaniem odliczania czasu w partii bieżącej, zmianę stron i ustawienie poziomu gry komputera. Po ustawieniu bierek zaczynało się grę dociskając pole, z którego ruszało się figurę, i pole, na którym ona się zatrzymywała. Z początku wydawało się to niewygodne, ale szybko wszyscy przywykli. Potem już wszystko było normalnie.

Pierwszy zrazygnowałem ja, gdyż okazało się, że zasady to za mało, e prektyka wideć niewystarczająca. Następnie przystąpił do próby Alex i przy standardowych nastawach (czas, głębokość namysłu), efekty miał nie lepsze. Znecznie lepiej wypadł Tatuś Alexa, który nałogowo siedzi nad szachownicą i z ogranlem komputera nie miał większych problemów.



fot. Marek Zawadzki



Zastosowania

Zebrawszy od wszystkich opinie na temat "Szkoły szachowej" w wykoneniu Mephista (a trzeba przyznać, iż dał nam szkołę) doszedłem do następujących wniosków. Komputer szachowy jest świetnym rozwiązaniem dla samotników z kilku względów. Po plerwsze, i oczywiste, zastępuje doskonale partnere do gry. Po drugie dzięki swym niewielkim gabarytom oraz umieszczeniu w wygodnej walizeczce znakomicie nadaje się na sesje wyjazdowe (dodatkowo umożliwie to zasilanie bateryjne). Testowany przaz nas model nadaje się również dla młodych adeptów królewskiej gry, przez wzgląd na podręcznik i zaimplementowaną naukę gry. Stwierdziliśmy także parę niedostatków. W standardowym ustawleniu komputer po otwarciu e4 raczył nas niezmiennie obroną sycylijską w dwóch wariantach lub e5. Taka trywializacja problemu debiutu bardzo zasmuciła Tatusia Alexa. Inna sprawa, iż rzadko graliśmy na poziomech wyższych i stąd ta niewielka finezyjność Mephista.

Z początku pomyśleliśmy też o zastosowaniu Mephista jako trenażere dle pełnokrwistych szachistów. Jak się okazało zawodowcy niechętnie przestają z maszynami, zaś młodzież szachowa lubi oszukiwać komputery robiąc nieortodoksyjne ruchy. Komputer głupieje (nie ma danego posunięcia w teorii), robi błędy i zabawa jest przednia. Nie przeszkedza jej to rozgrywać z komputerami partii i symultan (kilke takich imprez miało już miejsce). Eliminując kolejnych kandydatów stwierdziliśmy, że komputery te adresowene są przede wszystkim do amatorów chcących doskonalić swe umiejętności. Czego życzę soble i Peñetwu

Sir Haszak

Komputer szachowy Mephisto "Szkoła szachowa" został udostępniony przez Stołeczny Ośrodek Elektronicznej Techniki Obliczeniowej "SOETO", dystrybutora komputerów szachowych Mephisto i Seitek/Kesperow tel. (022) 21-83-26 lub 21-74-27 Warszawa; cena testowanego zestawu, w skład którego wchodzą szachownice z pionemi, podręczniki, oryginelny zaailacz i walizka wynosi 5,471 mln (z VAT).



Karty muzyczne GRAVIS

UltraSound MAX
32 kanały dające dźwięk o jakości z CD, 16-bitowy sampler, 48 kHz, 192 instrumenty GENERAL MIDI, 512 kB RAM, procesor efektów specjalnych dDSP, interface do napędów CD-ROM firm Sony, Panasonic, Mitsumi; 3D Holographic Sound, kompatybilność z AdLib, Sound Blaster Pro, General MIDI, Roland MT-32 i SCCI oraz Windows 3.1

240 USD

Oferujemy podstawową wersję UltraSound (154 USD) i ponad 100 MB oprogramowania shareware do tej karty (dema, patche do gier, moduły, programy muzyczne). Katalog programów przesyłamy bezpłatnie po otrzymaniu koperty zwrotnej.

Polecamy także karty kompatybilne z Sound Blasterem od modelu 2.0 (41 USD) do SoundBlastera 32AWE (380 USD)

Napędy CD-ROM

Mitsumi FX300 IDE **NOWOŚĆ!!!**
triple speed, multisession, XA, Photo CD,transfer 450 KB/s, czas dostępu 250 ms; w zestawie kabelki, drivery, program do odtwarzania płyt muzycznych oraz płyta CD z oprogramowaniem

255 USD

Panasonic CR-562
double speed, prędkość transmisji 300 kB/s, czas dostępu 320 ms (test 127 ms); w skład zestawu wchodzą: kontroler AT-BUS, program do odczytu muzycznych płyt CD oraz cache przyspieszający odczyt oraz płyta CD

185 USD

W sprzedaży mamy także napędy double speed Panasonic CR-562 (SCSI II), SONY CDU 33A-01/81, Mitsumi FX001D oraz superszybki napęd triple speed NEC Multispin 3Xe (SCSI II).

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową na terenie całego kraju.
Pełny katalog produktów przesyłamy po otrzymaniu koperty zwrotnej.

Mamy najniższe ceny. Nie wierzysz?! Sprawdź nas!

Wszystkie ceny podane wg kursu dolara NBP nie uwzględniają podatku VAT.

UltraMedia s.c.
Biuro Handlowe
Warszawa, ul. Nowogrodzka 4 p.IV,
tel.: (02) 628-80-74

Adres korespondencyjny:
05-520 Konstancin Jez, ul. Jaworskiego 21E/1

Lista firm

CIĄG DALSZY LISTY FIRM/SKLEPÓW SPRZEDAJĄCYCH ORYGINALNE OPROGRAMOWANIE W POLSCE

Gliwice
- COMPUS s.c., ul. Barlickiego 4
- JANA, ul. Barlickiego 4
- LOGIC, ul. Grodowa 1A, tel. 31-71-3
- ASTRO, ul. Malinowskiego 6/2
- WASKO Sp z o.o., ul. Pstrowskiego 3A

Jelenia Góra
- STUDIO SIX, ul. Konopnickiej 6
- PRIMA, ul. Pocztowa 5
- STUDIO SIX, Pl. Ratuszowy 31

Konin
- COMPUTER CENTER, ul. Chopina 15
- PROGRAM s.c., Pl. Niepodległości 1

Łomża
- NOVUM, ul. Spokojna 9A

Piła
- WIFRAN, ul. Buczka 22A
- PIXEL, ul. Motylewska 23

Płock
- WEKTRACOMP, Al. Kobylińskiego 14
- REWEX, ul. Tumska 10

Rzeszów
- ARMA, ul. Dąbrowskiego 16
- INFOX, ul. Piłsudkiego 31
- DABI, ul. Podwisłocze 46
- CHIP, ul. Solarza 18/6

Suwałki
- GEMARK, Os. II bl. 2 m 17
- F-X, ul. Korczaka 2A

Zielona Góra
- GAME SOFT, ul. Francuska 52
- VADIM, ul. Kupiecka 28
- DOMATEX, ul. Lwowska 12
- CNT ELEKTRONIK, ul. Westerplatte 21A



Firma VEGA z Lublina, której adres opublikowany został w TS nr 11/94, nie sprzedaje oryginalnych gier.

Szef ze stoickim spokojem wezwał agenta Czesia.



Agent Czesio



Nędzna, niestety, platformówka z L.K. Avalon. Tym razem wymyślono typowo polskiego bohatera - śmieciarza. Jednak w odróżnieniu od trashmanów amerykańskich, ten jest wybitnym indywidualistą. Taki Brudny Harry Miejskiego Przedsiębiorstwa Oczyszczania.

Na początku rozbawiło mnie lekko intro, ale to jedyny pozytywny akcent gry. Dalsza - właściwa część gry, nie rozbawiła mnie już w ogóle.

Jakiś maniak o skłonnościach do magli voo-doo zamówił sobie sprzątanie jego rezydencji za niebagatelną sumkę stu banlek (niestety nie kapusty). Twój azef, nie wiedzieć czemu wysłał Ciebie, wyzywając od jakichś "Agentów Czesiów", czy jakoś tak... Przecież nazywałeś się Edmund... No, ale jako jedyny pracownik firmy domyśliłeś się, że chodzi o Ciebie. A więc szybko wrzuciłeś na swe zmęczone barki pomarańczową kufajkę z napisem Trash Enforcement Administration, naciągnąłeś na uszy czapkę uszatkę i pognałeś swym wozem do klienta.

Najpierw zaskoczyła Cię beznadziejna grafika, ale jakoś to wytrzymałeś. Potem usłyszałeś zawodzącą bez końca melodyjkę. Z radością zauważyłeś, że zrezygnowano całkowicie z dźwięku, który prawdopodobnie zmusiłby Cię do włożenia wacików w uszy. Nie wiedziałeś czy śmiać się czy płakać widząc dopiero po chwili dorobek pracy animatora. Po chwili uapokoiłeś się i kątem oka dostrzegłeś na dole ekranu dwa wyrazy: - "energia" i "rzeczy". "Czyli jestem w grze" - pomyślałeś. Dostrzegłeś, że energii masz 15 jednostek, a śmieci do uzbierania 85. Po paru krokach i skokach zorientowałeś się, że jesteś w tradycyjnej platformówce i to do tego z lat 80-tych. Z wściekłością, iż nie masz nawet żadnej broni w stylu "Ghost Busters" zamknąłeś oczy i pobiegłeś przed siebie. W kolejnej komnacie otworzyłeś gały i nieomal nie dostałeś zawału - w Twoim kierunku podążało latające żelazko, a na wyższej platformi... "NIEEEEE!!!! " - krzyknąłeś nie mogąc się powstrzymać. "To musi być koszmar... " - powtarzałeś sobie w myślach... ale na szczęście dotarło do Twojej świadomości, że ucieczką od tej mary sennej może być Ctrl+A+A...

PIOTRAS

Który właśnie spełniał swe rozliczne obowiązki służbowe





Alien Target



Szczerze się szczerzę, bo mogę bez problemów napisać dużo o tej grze. Wynika to po części z tego, że jest trochę skomplikowana, zajmuje 3 (!!!) dyski i jest chyba najlepszą po Franko polską gierką.

W skrócie chodzi o to, że jakiś szalony naukowiec wymyślił machinę czasu pozwalającą na podróże w przeszłość, a nawet przyszłość. Po jakimś czasie, z pierwszej próby wędrówki między - czasowej powrócił statek z Gośćmi, którzy nie mieli przyjaznych zamiarów. Podbili prymitywną dla nich Ziemię, a jedynym ratunkiem są Łowcy Obcych. Ty jesteś jednym z nich. Będziesz miał za zadanie wytępić te mutanty z powierzchni Ziemi, a nie będzie to łatwe, bo szczwani agresorzy wykorzystali maszynę czasu i teraz nie tylko są na całym globie, ale też w niektórych okresach dziejowych.

Tak więc czekają Cię krwawe misje w Starożytności, XIX wieku, Współczesności oraz Przyszłości.

Do dyspozycji masz pistolet maszynowy (Lewy Przycisk Myszy) wraz z magazynkami oraz 4 granaty (PPM). Oprócz błyskawicznego zabijania intruzów warto też zestrzeliwać żetony z literami: E - energia, G - granat, M - magazynek. Uważaj też, abyś nie zastrzelił niewinnych ludzi.

W instrukcji gry nie opisano tablicy znajdującej się na dole ekranu, więc żeby nie było wątpliwości, zacznijmy od lewej strony:

- ekran radarowy - pokazuje obiekty znajdujące się w pobliżu Ciebie;
- lampka zielona - wskazuje celność Twoich strzałów;
- lampka czerwona - informuje o ranach zadawanych Ci przez Obcych; świeci się nie tylko kiedy są widoczni, ale nawet jeśli wykryje ich radar;
- licznik magazynków;
- licznik granatów;
- ilość punktów;
- pasek energii - jeśli skończy się, zginiesz!

Po dobrze wykonanym zadaniu masz okazję popisać się w misji premiowej. Należy zestrzelić jak najwięcej bomb zegarowych pojawiających się na ekranie.

O technice strzelanie nie mam tu co pouczać, bo każdy przeciętny gracz zna stare sztuczki z tego typu strzelanin.

Na koniec muszę powiedzieć, iż mimo tego, że gra jest niezła, polska i tania, to nie wychodzi poza poziom średnich produktów zachodnich tego typu. Ale jak na polską grę jest najlepsza w swoim typie (strzelanek).

PIOTRAS

ALIEN TARGET
L.K. AVALON '94
L.K. AVALON
8 8 8 8
AMIGA 500

Wild West

Widziałem już wiele rzeczy związanych z Dzikim Zachodem, nawet najgorsze westerny i tragiczne książki o kowbojach, ale tak płytko podejmującej ten temat gry nie doświadczyłem. Tak więc zachęcam innych do sprawdzenia swoich sił w najgorszej strzelance wszech czasów - "WILD WEST".

Gierka sprowadza się do strzelania w bandytów, morderców, recydywistów, czyli całą, a może tylko część, żulii Dzikiego Zachodu. Robisz to oczywiście nie byle jak, gdyż śmiesz zwać się łowcą nagród, a ścigasz największego zbrodniarza Ameryki - Robsona!!! Nie znasz go? Ja też nie! Gnata w łapę i zabij dziada! Prawie "Doom"!!!

Kierowanie celownikiem odbywa się tak jak w archaicznym "Operation Wolf", musisz tylko wybrać czy sterujesz myszą czy joyem i do boju. Do przebycia masz cztery zdradliwe lokacje: Równina Słońca, Więzienie, Martwe Miasto i Dolina Cieni. W każdym z miejsc musisz przejść przez 4 morderczo trudne (serio!) poziomy, a na koniec spotkać się z samym Robsonem. Mad Dog to on nie jest...

Twój bohater przypomina mi Lucky Luke'a, ale to tylko moja skromna uwaga. W przypadku sterowania myszą masz 3 punkty energii, jeśli joyem - 5 punktów. Każda pomyłka kosztuje Cię jeden punkt.

Nie wiem, co mam sądzić o tej grze, bo po jej skończeniu zaskoczyła mnie jeszcze wiadomość od grafika zespołu ją tworzącego. Stwierdził on, że ludzie będą mówić o okropnej grafice, fatalnych kolorach i niskim poziomie gry, ale on się z tym zgadza i mówi, że może następny produkt będzie lepszy... No cóż. W takim razie nie muszę już mieszać z błotem tej gry, bo zrobili to sami autorzy. Tylko dziwię się L.K. Avalon, że pozwolił na wyprodukowanie pod ich szyldem "Wild Westu", gry która dla mnie nadaje się do pokazania dla śmiechu kumplom, albo rozpowszechnienia poprzez Public Domain, ale na pewno nie do sprzedaży. Ach, zapomniałbym - koder lekko sugerował, że po skończeniu gry można sformatować dysk z nią...

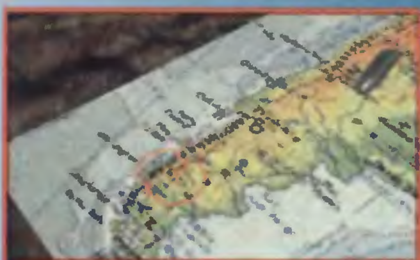
PIOTRAS

WILD WEST
L.K. AVALON '94
L.K. AVALON
8 8 8 8
AMIGA 500

Scan by Vangis 2004
for CcOnLine

Spy Master

Łatwo jest krytykować polskie gry. Szczególnie łatwo, gdy zapomni się, że dobra zachodnia produkcja ma budżet ok.100000 $ (a czasem kilka razy więcej), pracuje nad nią zespół kilku (albo i kilkunastu) ludzi przez co najmniej pół roku i ludzie ci są pewni, że otrzymają kasę za swoją robotę, bo użytkownicy grę kupią, a nie ukradną. O wiele trudniej jest umieć wskazać zalety polskich produkcji - wszakże nie zapominając, że za poziom normalny przyjmujemy ten światowy, a nie jakiś przejściowo-polski. Spróbujmy tej sztuki dokonać w przypadku "Spy Mastera" - najnowszej produkcji firmy "L.K. Avalon".



Kierujesz w niej postacią Charlesa Cata, agenta specjalnego CIA, znanego już z gry "Saper" - nie mamy jednak, broń Boże, do czynienia z sequelem. Tym razem Charles ma unieszkodliwić dzikie stado neonazistów, którzy w swej bazie gdzieś w Andach... (co robią? - odpowiedź na końcu tekstu). Całą historię poznasz z opowiadania (zresztą nader przeciętnego), które znajduje się w instrukcji - przyzwoitej podobnie jak pudełko - solidny karton i lakierowana obwoluta, a nie jakieś wynalazki, jak to się wcześniej Avalonowi zdarzało.





Gra zaczyna się przyzwoitym intrem (niezły rendering), następnie od razu przechodzisz do akcji. Bohatera widzisz z boku. Posiada on giwerę, którą kasuje przeciwników w dwóch sortach: piechurzy i czołgi wysokości połowy piechura - kto to u diabła wymyślił? Strzał likwiduje wszystkich przeciwników w linii ognia, zaś ich ataki zabierają Ci energię życiową, podobnie jak upadki z dużej wysokości. Gdy energia zejdzie do zera - tracisz życie, a masz ich 5 (czyżby Cat w międzyczasie stracił 4 życia - w "Saperze" miał 9?). Dodatkowo nasz bohater może używać ładunków wybuchowych do rozsadzania skał czy unieszkodliwiać fotokomórki. Łącznie czekają na niego trzy bardzo duże poziomy: dżungla, baza i laboratorium. W ostatnim z nich należy odpalić mechanizm samozniszczenia bazy i zwiewać. Wszystko to jest fajne, trzeba jednak dwie rzeczy powiedzieć. Po pierwsze - miło, że bohater realistycznie skacze, wspina się chowając broń itd, dlaczego jednak nie kuca? Nóżki ma sztywne w kolanach czy jak? Po drugie - troszkę brakuje dynamiki, a nie zastąpią jej hordy wyłażących zewsząd przeciwników.

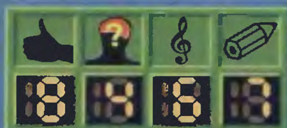
Gra ma grafikę i animację dobijające do średniej. Muzyka także - to już da się oceniać - szkoda, że na razie plasuje się jednak "pod kreską". Co w sumie? Kawałek niezłej gry - zbliżonej wykonaniem do norm światowych, a ceną - do polskich. I to cieszy.

Alex & Gawron

Odpowiedź: oczywiście knują zagładę całego świata.

SPY MASTER

L.K. AVALON '94
L.K. AVALON



PC, GUS

Traps & Treasures





W świecie, jak to w świecie, są różne gry: to takie to inne, są dla ludzi myślących (myśliwych) strzelanki, ale są też role-playe dla wykolejonych fantastów, i inne, też ładne. Chciałbym przypomnieć, że jest jeszcze jeden rodzaj gier, mianowicie platformówki. Uważane, chyba słusznie, za gry dla dzieci, gdyż nie wymagają dużego zaawansowania umysłowego. Najważniejsze to dobry joystick i odpowiednie skoordynowanie oka z ręką, co w skrócie można nazwać zręcznością, czy też zdolnością manualną. Oczywiście każdy z nas jest w jakimś stopniu dzieckiem (tak wiem, ja w stopniu Celsjusza), w wyniku czego możemy śmiało powiedzieć, że gry te są dla każdego.

Gra "Traps'n'Treasure" wydana przez znaną firmę Krisalis jest sprzedawana w Polsce przez Mirage, co pozwala nam oczekiwać, że posiada instrukcję w języku polskim - tak jest istotnie. Niestety nie ma tłumaczonych tekstów w samej grze, ale nie rzutuje to mocno na ogólną atrakcyjność. Pudełko gry jest oryginalne (angielskie) bardzo kolorowe i ładne. Co więcej? Tyle chyba otoczki, czas rozpocząć opowieść jednego wesołego kapitana.

Jako zawodowy kapitan statku podróżowałeś sobie spokojnie po morzach i oceanach obijając się o wirtualne fale. I gdyby nie szalona flauta i szturchające spontanicznie statek elektroniczne węże morskie umarłbyś pewnie z nudów. Coś Ci mówiło, że ta sielanka nie może trwać długo i tym czymś był burczący brzuch - to z głodu. Jak każdy rasowy żeglarz udałeś się więc do kajuty, gdzie stał kredens wypełniony po brzegi herbatnikami z rumem. Gdy zabierałeś się za czwartą paczkę usłyszałeś krzyk, wrzask, tupanie nóg, na wszelki wypadek schowałeś się w kredensie - w myśl zasady: kapitan schodzi ostatni ze statku. Gdy wszystko ucichło i nie został ani jeden herbatnik postanowiłeś poczekać jeszcze godzinkę i wtedy dopiero wyjść na pokład. Ku Twojemu zdziwieniu okazało się, że załoga została porwana, a tylko oni potrafią obsługiwać statek. Ty umiesz tylko jeść herbatniki i władać szablą, ale to też coś. Pierwsze obejście statku pozwoliło Ci stwierdzić, że prawdopodobnie załoga uwięziona jest na pobliskiej bezludnej wyspie. Nie namyślając się długo spuściłeś szalupę i powiosłowałeś w jej kierunku.



W tym momencie rozpoczyna się właściwa przygoda. Musisz jako kapitan-Ostatnia Deska Ratunku uwolnić uwięzionych członków załogi i zakończyć przygodę pomyślnie - inne rozwiązania nie wchodzą w grę.

Całość jak już mówiłem to ładna, kolorowa platformówka, z lekkim jajem. Na wyspie natkniesz się na: wrogów, sklep, dzikie bestie, złoto, klucze, mapy skarbów, skrzynie, uwięzionych marynarzy i wiele innych atrakcji, ale o tym już przekonasz się grając w "Pułapki i Skarby".

EMILUS

F-18 No Fly Zone



F-18 NO FLY ZONE

DOE ENTERTAINMENT '94



PC 386



Tak się składa, że w języku angielskim słowo "Windows" powoli coraz rzadziej kojarzy się z liczbą mnogą rzeczownika "window", a coraz bardziej z programem, który już lada chwila zacznie być systemem operacyjnym - na pewno sami go dobrze znacie. Tak się też składa, że w tzw. środowisku komputerowych speców program ów wywołuje dość mieszane reakcje, zaś wymówienie słowa "Microsoft" bez poprzedzanis go obelgą traktowane jest jako naruszenie zasad dobrego smaku. Ponadto tak się składa, że owa opinia nie bardzo szkodzi produktowi, który, trzeba to powiedzieć otwarcie, wyparł już DOS-a, przynajmniej w dziedzinie "poważnego" oprogramowania.

Na marginesie tego mętnawego wywodu, mającego zapełnić puste miejsce na tej stronie, należy zaznaczyć, iż oczywiście istnieją gry przeznaczone dla środowiska "Windows". Produkcje te nie cieszą się zresztą wielkim uznaniem tak graczy, jak i dziennikarzy, do lepszych dyskietkowych zaliczały się "The Big One" i "Sim Farm" (obie opisywane były w "Jest Taktyczniei") oraz kilka gierek CD-ROM-owych. Ale nie ma wśród nich zręcznościówek. Czy aby na pewno nie ma?

Oto przedstawiamy Wam gierkę "F-18 No Fly Zone". Zgodnie z tytułem, dosiadamy tytułowy pojazd. Zadaniem jest oczywiście kasowanie innych statków powietrznych, zaś fabuła nie została dokładniej sprecyzowana - co zresztą nie ma znaczenia.

Sposób w jaki widzimy i sterujemy samolotem, przypomina "Aferburnera" - nasz samolocik widzimy z tyłu, zaś wrogowie nadlatują z naprzeciwka. Oczywiście strzelają oni gęsto, ale daje się to przeżyć. Nawet przed rakietami można uciec wykonując gwałtowne manewry. I tak mamy szczęście, że F-18 potrafi przetrzymać jedno uderzenie i dopiero przy drugim spada na matuszkę-ziemlję. Oczywiście na kontrę posiadamy działko i 2 typy rakiet, którymi można nieźle namieszać. Ponadto po rozwaleniu przeciwnika czasami wypadają z niego bonusy z dodatkowymi rakietami czy naprawą uszkodzeń.

Cóż - dużo tej grze brakuje do doskonałości, ale prezentuje się już całkiem nieźle, jak na produkcję pod "Windows", w dodatku shareware'ową. Na osobną uwagę zasługuje muzyka i efekty dźwiękowe - totalny odjazd i rewelacja - po prostu czadi

Tak więc, koleżanki i koledzy, nie musicie koniecznie zagrać w "F-18", natomiast koniecznie musicie przyjąć do wiadomości, że "MS Windows" pokonały kolejną barierę, i chyba pozostanie im już tylko bariera prędkości światła dotycząca elektronów w procesorach, aby choć trochę przyspieszyć ich działanie.

Alex & Gawron

God of Thunder

GOD OF THUNDER

IMPULSE SOFTWARE CSE GAMES '94



PC

Odyn, bóg wikingo-nordycko- a - może-nawet-germański, miał to do siebie, że lubił od czasu do czasu się zdrzemnąć lat kilkaset celem regeneracji sił. Podczas jednego z takich incydentów, jego brat, Loki, bóg rzeczy złych i jeszcze gorszych postanowił przejąć kontrolę nad interesem i opanował naszą piękną Ziemię przy pomocy 3 potężnych centrów zła. Odyn się obudził, ale ponieważ był słabiutki ("syndrom tysiąclecia następnego"?!), do załatwienia sprawy posłał Thora - swego pierworodnego syna, boga piorunów. Chyba już wiesz jakie będzie Twoje zadanie?

W takich miejscach piszemy zwykle: "Gra ta jest klasyczną bleblenle z widokiem blebleble. ". "GoT" wymyka się tego typu klasyfikacjom. Widoków mamy w grze dwa typy (od góry i z boku), zaś rodzaj gatunkowy jeszcze trudniej określić. Zaczyna się jako zręcznościówka - idąc, musisz przy pomocy swego magicznego młota (magia polega na tym, że zawsze wraca on do Ciebie) kasować przeciwników celem uzyskania pieniędzy, a następnie kluczy do zamkniętych przejść. Gdy już osiągniesz ten cel (przy okazji orientując się, że Twoja energia życiowa wyrażona jest czerwonym paskiem, zaś siła magiczna, jeszcze nie potrzebna, zielonym) znajdujesz się w wiosce. Tutaj gra zaczyna się upodabniać do przygodówki. Po pierwsze musisz uzyskać magiczny przedmiot: podbuduj więc energię magiczną w knajpie (w lewej części wioski po środku) i opchnij ją magikowi (lewy dolny róg wsi). W nagrodę da Ci on klucz do swego domu (koło mostu), gdzie znajduje się ów przedmiot. Po zgarnięciu go idź do maga (prawy górny róg), a następnie do chałupy w środku wsi, gdzie gospodarz daje Ci po buzi "na dzień dobry" - gadaj z jego żoną tak długo, aż w końcu powie Ci, gdzie ukryła przedmiot należący do maga. Idź tam (górna część, środek) i lalkę oddaj magowi. Teraz do naprawiacza mostów (lewa góra), zapłać za naprawę i śmigaj przez most. Od tego momentu gra ma charakter zręcznościowy, przechodzący powoli w intelektualny - przesuwanie klocków przypomina mocno "Sokobana" i jego pochodne. Zaś na końcu czeka król węży i klasyczne zręcznościowa zabawa.

A jest to tylko pierwszy scenariusz, dostępny jako shareware - następne 2 są już komercyjne.

Cóż, grafika nie jest zachwycająca - postaci są minimalnej wielkości, zaś styl oprawy raczej kojarzy się z komputerami o dwukrotnie mniejszej liczbie bitów. Podobnie jest z muzyką - coś się dzieje, ale mało i niechętnie. Natomiast tematyka, doskonałe połączenie kilku gatunków i niezły humor czynią z tej gry pozycję naprawdę znakomitą.

Alex & Gawron







Ford Simulator v. 5.0



Firma "Ford" robi samochody. Samochody dla ułatwienia, nazywają się "Ford", choć modele dla bogatszych, a więc inteligentniejszych (przynajmniej tak być powinno), nazywają się np. "Mercury" albo i "Lincoln". Generalnie są to dobre wózki (choć maluch Naczelnego i tak jest lepszy), jednak firma "Ford", podobnie jak inne szanujące się firmy światowe, prowadzi tzw. działania marketingowo-reklamowe Jednym z przejawów takich działań, mogącym zainteresować graczy jest program "Ford Simulator".

Sam program (celowo nie używamy nazwy "gra") składa się z dwóch części. Pierwsza pozwala przejrzeć 31 samochodów robionych przez wzmiankowaną w tytule firmę. Poza digitalizowanym zdjęciem można jeszcze uzyskać dane dotyczące cen, silników, typów nadwozi etc. Ponadto, istnieje możliwość zabawy w lakiernika i przemalowania pojazdu na inny kolor. Ta część graficznie jest bez zarzutu, choć dobrze by było, gdyby coś przygrywało, oraz równie dobrze by było, gdyby danych o pojazdach było trochę więcej, niż jest - aż prosi się np. o wykresy przyśpieszeń. Ale nie przesadzajmy - i tak sporo się można dowiedzieć.

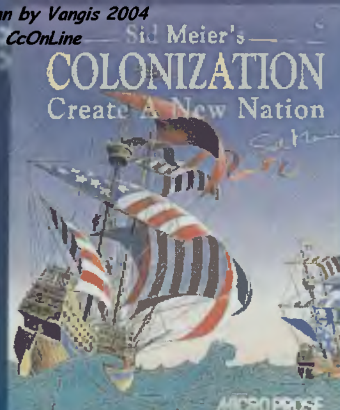




Można też (i to już typowo rozrywkowa część programu) udać się na przejażdżkę. Do wyboru jest 7 modeli pojazdów (w tym 3 z automatycznymi skrzyniami biegów) i 2 stopnie realizmu. Celem gracza jest dotarcie do wcześniej zapodanego jeziora w możliwie najkrótszym czasie. Każde zderzenie kończy się dużym "buummm", cztery "buummm" dają jedno "brzdęk" i koniec wyścigu. Ponadto należy pamiętać o wspaniałej amerykańskiej policji, która czyha na jadące zbyt szybko pojazdy i zatrzymuje je, nie dość że wlepiając mandat, to jeszcze marnując cenny czas kierowcy. Ponieważ teren do jazdy jest spory, przydaje się zatrzymać przy stacji benzynowej i nabyć mapę. Symulacja jest dość dokładna - wreszcie normalna jazda po drodze, gdzie nie wyciąga się powyżej 200 km/h, a w lusterku widać cokolwiek poza dymem z opon.

Sama oprawa graficzna nie jest zachwycająca, ale nie budzi już obrzydzenia, jak w poprzednich wersjach programu. Muzyki znowu nie ma, są za to efekty na Blastera, zresztą mocno prymitywne. Całość jest jednak miła, bo raz, że freeware'owa (za darmo), dwa - że podaje sporo ciekawych danych, trzy - sam wyścig nie wygląda najgorzej. O czym informują, odjeżdżając 6-letnim "Polonezem"

Alex & Gawron













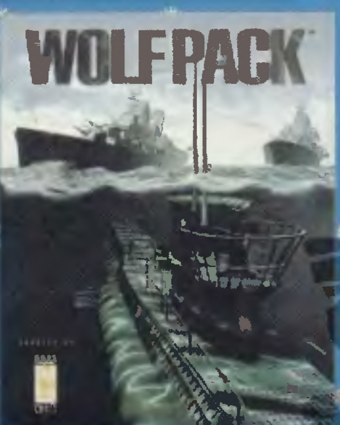















Świętych Mikołajów zapraszamy do firmowego salonu sprzedaży oraz do wszystkich sklepów z naszymi grami.

Informacje o adresach wszystkich sklepów oferujących nasze produkty uzyskacie Państwo dzwoniąc pod numer (0-2) 642 27 66 lub (0-2) 642 27 68



IPS Computer Group sp. z o.o.
Warszawa ul. Okrężna 3
tel. 642 27 66, 642 27 68
fax 642 27 69.

TOP

Od czasu do czasu

Czas - to brzmi dumnie. Jeśli intensywnie zastanowimy się, gdzie go nie ma, to dojdziemy do wniosku, ża nas głowa boli. Albowiem czas jest wszędzie i należy do grupy tych rzeczy (podobnie jak wycena TS), z którymi nie da się nic zrobić ani deratyzacją, ani muchozolem, ani drogą negocjacji multilateralnych.

Niejaki Einstein stwierdził względność czasu, mimo iż nie mógł grac w np. "Lawnmower Mana" (na tym polegał jego geniusz). Gdy my gramy, czas pędzi na złamanie karku; gdy siedzimy przy kimś kto gra, chcąc zająć jego miejsce - ledwo pełznie. Ale oczywiście Istnleje również taka katagorla czasu, jak czas bezwzględny. Przykładem tego może byc stwierdzenie „Grasz bez przerwy już trzecl tydzień. Teraz czas iść do szkoły (pracy itp.)". Brzmi jak wyrok, ale life is brutal.

Dla narodów posiadających dostęp do morza czas płynle, dla pozostałych zaś biegnie. Wszyscy jednak są pewni, że ucieka. Niektórzy próbują czas gonic biorąc udział w różnych zawodach: biegach na czas, rzucie obcęgami na czas itp, inni zaś próbują wpłynąć na jego bieg zostając zegarmlstrzami i pracowicie kręcąc wskazówkami zagarków.

Są kraje małej I średniej wielkosci, gdzle o czas pyta się „Która godzina?", bowiem leżą w jednej strefie czasowej. W większych należy najpierw spytac np. „Katoryj czlas?" i po otrzymaniu informacji, w jakiej strefie czasowej się znajdujemy (np. „Tu mamy czas uralski"), zadajemy już dokładne pytanie o godzinę.

Miarą czasu jest godzina. Ponleważ, jak stwierdzlliśmy na początku, czas jest wszechobecny, używamy go zamiennie z innymi wielkościami fizycznymi. Pierwszą z nich jest droga, gdy mówimy: „Stąd mam 5 minut do domu" lub „Będziecie kopać z tego mlejsca do wieczora" (wg Emilusa to podobno jedna z definicji czasoprzastrzeni). Druga kategorla zastępowana przez czas, to pleniądz (wedle powiedzenia). Tu jednak pojawia slę problem, gdyż słysząc „Mam 100 tysięcy" w kontekście czasowym, musimy znać stawkę godzinową naszego rozmówcy, aby właściwie zlntarpretowac jego wypowiedź (dla jednych będzie to 5 minut, dla innych cały dzień).

Czas to trudna i skomplikowana materia, dlatego zdecydowalismy slę wspomóc Was, Drodzy Czytelnicy, byście się w niej nie pogubili. Życzymy owocnego korzystanla z TS-owego kalendarza. Za pół roku wydrukujemy następny.

STYCZEŃ

n	1
p	2
w	3
ś	4
c	5
pt	6
s	7
n	8
p	9
w	10
ś	11
c	12
pt	13
s	14
n	15
p	16
w	17
ś	18
c	19
pt	20
s	21
n	22
p	23
w	24
ś	25
c	26
pt	27
s	28
n	29
p	30
w	31

LUTY

ś	1
c	2
pt	3
s	4
n	5
p	6
w	7
ś	8
c	9
pt	10
s	11
n	12
p	13
w	14
ś	15
c	16
pt	17
s	18
n	19
p	20
w	21
ś	22
c	23
pt	24
s	25
n	26
p	27
w	28

MARZEC

ś	1
c	2
pt	3
s	4
n	5
p	6
w	7
ś	8
c	9
pt	10
s	11
n	12
p	13
w	14
ś	15
c	16
pt	17
s	18
n	19
p	20
w	21
ś	22
c	23
pt	24
s	25
n	26
p	27
w	28
ś	29
c	30
pt	31

SECRET '95*



KWIECIEŃ

s	1
n	2
p	3
w	4
ś	5
c	6
pt	7
s	8
n	9
p	10
w	11
ś	12
c	13
pt	14
s	15
n	16
p	17
w	18
ś	19
c	20
pt	21
s	22
n	23
p	24
w	25
ś	26
c	27
pt	28
s	29
n	30

MAJ

p	1
w	2
ś	3
c	4
pt	5
s	6
n	7
p	8
w	9
ś	10
c	11
pt	12
s	13
n	14
p	15
w	16
ś	17
c	18
pt	19
s	20
n	21
p	22
w	23
ś	24
c	25
pt	26
s	27
n	28
p	29
w	30
ś	31

CZERWIEC

c	1
pt	2
s	3
n	4
p	5
w	6
ś	7
c	8
pt	9
s	10
n	11
p	12
w	13
ś	14
c	15
pt	16
s	17
n	18
p	19
w	20
ś	21
c	22
pt	23
s	24
n	25
p	26
w	27
ś	28
c	29
pt	30









 niepotrzebne skreślić

Gravis ULTRASOUND MAX

Kartę Ultrasound MAX
do testów dostarczyła firma
ULTRAMEDIA
ul. Nowogrodzka 4, IV p.
tel. (02) 628-80-74
autoryzowany dystrybutor
firmy PMC

Skrót GUS powinien być znany już chyba każdemu porządnemu graczowi w Polsce (o świecie nie wspominając). Tym mianem określa się kartę muzyczną (teraz uwaga): Gravis UltraSound firmy Advanced GRAVIS. Jest ona od pewnego czasu przedmiotem marzeń co biedniejszych graczy (bo bogatsi już ją sobie kupili), pisaliśmy już o niej w numerze 3/94. Teraz zaś wpadła w nasze łapska nowa wersja GUS-a, mianowicie Ultrasound MAX.

O tym czym różni się GUS od takiego choćby Sound Blastera można przeczytać w Bajtku, teraz więc będzie tylko krótkie przypomnienie (jeżeli nie lubisz nikomu niepotrzebnych szczegółów technicznych, to przenieś wzrok o akapit niżej). Pierwsze karty muzyczne do Peceta (czyli na przykład AdLib) tworzyły dźwięk generując prostymi układami elektrycznymi kilka sygnałów o różnych parametrach i mieszając je ze sobą. O tym, że w ten sposób można uzyskać przeróżne dźwięki powinniście wiedzieć z lekcji fizyki. Komputer podawał tylko kilka parametrów sygnałów, czas trwania dźwięku i już coś grało. W ten sposób całkiem nieźle dawało się naśladować wiele instrumentów muzycznych, ale trudno było wytworzyć naprawdę dobre efekty dźwiękowe. Dlatego Sound Blastery mogą także odtwarzać dźwięk cyfrowy - komputer wysyła karcie sygnał w postaci cyfrowej, a karta zamienia go z powrotem na dźwięk - tak jak to dzieje się w odtwarzaczach kompaktowych. W ten sposób można odtworzyć dowolny dźwięk. Niestety, cyfrowo zapisana muzyka zajmuje strasznie dużo miejsca, także na jej przesłanie do karty komputer potrzebuje dużo czasu. Dlatego właśnie w większości gier mieliśmy "bardzo elektroniczną" muzykę (generowaną metodą AdLiba) i czasem jakiś wybuch lub wystrzał nagrany "z natury".

Ostatnim pomysłem okazało się połączenie tych dwóch metod. Otóż karcie muzycznej dołożono pokaźną pamięć, w której zapisano próbki dźwięku. Są to po prostu cyfrowe nagrania jakiegoś instrumentu - na przykład zapis grania kilku nut na gitarze. Korzystając z nich można wyprodukować dowolny dźwięk, jaki jest w stanie wydać dany instrument, a komputer nie musi się przy tym napracować, gdyż cała informacja o dźwięku znajduje się w karcie. Z tej metody korzysta właśnie Gravis. Rzecz jasna nie był on tego rodzaju pierwszą kartą, nie jest też nawet najlepszą (inne to na przykład Sound Blaster AWE32 oraz Orchid SoundWave), ale za to jest najtańszy i najpopularniejszy - czegóż chcieć więcej...

Nie będziemy więc dłużej przynudzać i powiemy czym różni się wersja MAX od standardowej. Przede wszystkim posiada więcej pamięci - standardowo 512KB, a po dołożeniu dodatkowej kości (choć dość niestandardowej i drogiej) 1024KB (zwykły Gravis ma standardowo 256KB). MAX wyposażony jest poza tym w interfejs do CD-ROM-u, do którego możemy podłączyć napęd standardu Panasonic, Sony lub Mitsumi. Dodatkowo MAX ma możliwość digitalizowania dźwięku (czyli nagrywania w postaci cyfrowej - na przykład w windowsowych plikach WAV) z rozdzielczością 16-bitów - czyli taką jak w kompaktach. Elektronika karty została także poprawiona (między innymi wyposażono ją w procesor sygnałowy dDSP). Inne szczegóły umieściliśmy w tabelce poniżej.

Wszystko to brzmi wspaniale. Wybieramy się zatem do sklepu i dokonujemy zakupu. W domu trzeba Gravisa zainstalować w komputerze - co może nie być proste, jako że jest on strasznie długi, a poza tym ma źle wyprofilowanego "śledzia" (wszystkie Gravisy, z którymi mieliśmy do czynienia wymagały jego lekkiego przygięcia).

Na nasze jednak szczęście na karcie znajduje się tylko jeden zestaw zworek, ustawienia którego najprawdopodobniej nie będziemy musieli zmieniać.

Gdy Gravis spoczywa już bezpiecznie w 16-bitowym slocie naszego komputera możemy przystąpić do instalacji oprogramowania. Mieści się ono na 8 dyskietkach (tak, tak) i zawiera nawet kilka gier, ale o tym za chwilę. Pierwszą rzeczą, którą uczynimy za pomocą programu instalacyjnego, będzie rozpoznanie parametrów karty i ewentualna ich zmiana, tak by możliwa była poprawna współpraca karty z komputerem. Następnie zmodyfikowane zostaną pliki autoexec i config oraz pliki konfiguracyjne Windows. Jest to bardzo ważne, jako że bez specjalnych driverów sam Gravis nie jest w stanie wydać żadnego dźwięku. Większość osób nie będzie z tym miała żadnego problemu, czasem jednak trzeba się będzie dobrze napocić zmieniając konfigurację. Instalowane jest także oprogramowanie pozwalające na emulację Sound-Blastera i Rolanda oraz próbki 192 instrumentów.

Na samym końcu kopiowane są różne programy użytkowe. Tutaj w pełni objawia się hojność firmy Advanced GRAVIS. Dostajemy bowiem bardzo dobre programy odgrywające pliki MID, MOD i WAV w wersjach dla DOS i Windows, program muzyczny (dokładnie sekwencer MIDI) Recording Session, programy demonstracyjne wraz z różnymi plikami MID (oraz program demostrujący specjalny efekt dźwięku trójwymiarowego - dla nas na głośnikach nie różniący się właściwie niczym od zwyczajnego stereo), oraz gry ("DOOM" i "Epic Piball"). Otrzymujemy też specjalne oprogramowanie pozwalające tworzyć nowe próbki Instrumentów i ładować je do pamięci karty.

Skoro już o tym mowa - dla Gravisa istnieje bardzo wiele oprogramowania shareware (największe wrażenie robią oczywiście dema), w tym także całe zestawy nowych instrumentów, często lepsze od tych oryginalnych. Także większość nowo pojawiających się gier obsługuje Gravisa (zatem emulacja SoundBlastera zapewne już niedługo okaże się nieprzydatna).



fot. Marek Zawadzki

Gravis MAX wydaje się być idealną kartą do gier - dzięki większej ilości pamięci jakość dźwięku jest lepsza niż w zwykłym GUS-ie, a czasami muzyka może być bardziej urozmaicona (jako że można "załadować" więcej instrumentów). Różnicę pomiędzy Gravisem, a zwykłymi kartami najlepiej ocenić słuchając kilku plików MID - słuchane na Gravisie mogą zwalić z nóg...

Czas na podsumowanie - zatem stwierdzimy, że każdy gracz, który posiada kilka zbędnych milionów powinien natychmiast Gravisa MAX-a nabyć. Kłopoty przy instalacji i w użytkowaniu są bowiem z nawiązką rekompensowane przez rewelacyjną jakość dźwięku.

Alex & Gawron

Parametry techniczne:

Procesor DSP
Pamięć RAM: standardowo 512 KB, możliwość rozszerzenia do 1024
16 stereofonicznych kanałów (32 monofonicznych)
Kompresja: ADPCM ALAW, mikro-LAW
Interfejs CD-ROM: single & double speed Mitsumi (LU005, FX001), Sony (CDU-31A, CDU33A), Panasonic (523, 562, 563)
Port joysticka z automatyczną kompensacją prędkości
Wzmacniacz 4 waty, brak regulacji głośności
Złącza: Line-In, Line-Out, Amp-Out, Mic-In, joystick/MIDI
Kanał digitalizowany 16-bitowy, 48kHz nagrywania i odtwarzanie
Cena: $ 223
2 lata gwarancji



Super Stardust



Dawno, dawno temu (mniej więcej rok), gdzieś w odległej galaktyce...

Doktor Schaumund, najbardziej zły i pokręcony geniusz, jaki kiedykolwiek żył, przeprowadził straszliwy atak, mający na celu uprowadzenie przepięknej księżniczki Voi Levi. Na szczęście Ty i Twój mały, ale potężny statek Lynx X1 (Atari Lynx?) pokonaliście złego geniusza...

A teraz Profesor Schaumund (w międzyczasie awansował) kontratakuje, tym razem z jeszcze większą siłą, próbując porwać piękną księżniczkę. Jedynym ratunkiem jesteś Ty i Twój nowy statek Panther PX2. Wyposażony jest on w dwa silniki kierunkowe, które mogą nim obracać, oraz w wielki silnik dający mu olbrzymią siłę ciągu. Niestety brak jest hamulców. Nie martw się jednak. Masz jeszcze osłonę, która pozwala się bezkarnie odbijać (ograniczona wytrzymałość więc nie szarżuj). Panther PX2 ma też sześć luków przeznaczonych na załadowanie śmiercionośnej broni, ale na starcie tylko jeden z nich jest pełen. Resztę broni możesz zdobyć rozbijając statki transportowe wroga. Broń szybko zużywa amunicję, dlatego musisz uzupełniać jej zasoby zbierając zbiorniki, czasami wypadające z rozbitych meteorytów lub statków.

Twoja galaktyka składa się z 5 regionów, z których każdy podzielony jest na 6 obszarów. Prawie w każdym z nich znajdziesz olbrzymie meteoryty, których będziesz musiał się szybko pozbyć. Siedzenie w jednym miejscu zbyt długo umożliwi złemu profesorowi ściągnięcie posiłków. Malutkie stateczki, latające zawsze w dużej liczbie, potrafią narobić niezłego bigosu. Oprócz tego w niektórych obszarach natkniesz się na wiele rodzajów niebezpiecznych strażników.

Czasami z rozbitych meteorytów wypadają różne pojemniki, które po zebraniu mogą Ci pomóc w misji. Będą to dodatkowe życia, energia do broni, statku i osłony, megabomby, niszczące wszystko w danym kwadracie, flame burstery i, najmniej potrzebne, punkty. Zbieraj je, bo w szybko tracą na wartości i zamieniają się w rzeczy coraz mniej wartościowe.

Jeżeli oswobodzisz wszystkie kwadraty w danym regionie to zmierzysz się z wielkim strażnikiem, do pokonania którego będziesz potrzebował nie lada umiejętności, gdy Ci się to uda polecisz dalej. Transport pomiędzy obszarami odbywa się za pomocą niesamowitych tuneli, które nie są puste. Latają nimi meteoryty profesora, kupy złomu oraz wrogie statki kosmiczne. To wszystko co musisz wiedzieć synu... Powodzenia i niech moc będzie z Tobą... I pośpiesz się do cholery, bo na ocalenie galaktyki masz tylko 13 godzin!

"Super Stardust" jest grą rewelacyjną. W pełni wykorzystuje on możliwości A1200. Mimo, że znajduje się aż na pięciu dyskach, wcale nie trzeba ich często przekładać. Lepiej jednak zainstalować ją na twardzielu. Rewelacyjna 256-kolorowa ray-trace'owana grafika, 12-kanałowy dźwięk, dobry stary pomysł (asteroids) i szybka akcja powodują, że od gry po prostu nie można się oderwać.

BADJOY



Wolf





Nie wiedzieć czemu, takie piękne i wspaniałe stworzenia jak wilki są cały czas na naszych oczach zohydzane. Przykłady? Ano choćby bajki, np. „Czerwony Kapturek", grupa muzyczna „Wilki" czy też ostatnio film „Wolf". Znane są też bardziej wyuzdane i zakamuflowane metody oczerniania wilków poprzez wykorzystywanie ich łacińskiej nazwy.

A wilk jest zwierzęciem jedynym w swoim rodzaju. Zresztą sam zobaczysz – teraz Ty będziesz wilkiem.

WILK – GRA

Na początku można sobie obejrzeć intro, demo albo też zapoznać się ze specjalną informacją o bohaterach gry. Program został zrobiony z inicjatywy i przy współpracy organizacji „Wolf Heaven International", zajmującej się opieką na wilkami (można nawet symbolicznie „zaadoptować" małego wilka, któremu myśliwi zastrzelili rodziców, oczywiście wpłacając określoną sumę) – widać to w fachowości tak danych, jak i całej symulacji. Niestety, widać to także w pewnych „przegięciach" w scenariuszach – czy naprawdę każdy wilk jest chory, ranny, stary, osłabiony, głodny, spragniony i ganiany przez kilkudziesięciu myśliwych i kilka samolotów?

Na marginesie – wszystko, co napiszemy poniżej tyczy się realiów gry, a nie natury – nie sądzimy, by autorzy odbiegli od tych drugich w znaczący sposób, ale warto o tym pamiętać.



Jeżeli chodzi o samą rozgrywkę, możemy rozegrać konkretny scenariusz polegający na realizacji danego zadania w określonym czasie i z góry ustalonych warunkach (np. zeżarłeś krowę i ściga Cię cała wieś – czy zdołasz przeżyć przez 12 godzin). Druga możliwość jest znacznie ciekawsza – po prostu, totalna symulacja – ustalasz warunki, w jakich będziesz żył i czas trwania, a następnie masz za zadanie żyć jak wilk.



WILK – ZASADY PODSTAWOWE

Teren gry widzimy z góry z ukosa. Na środku ekranu znajduje się Twój wilk. Jego ruchami kierujesz przy pomocy myszy, przesuwając widoczny na ekranie kursor w żądaną stronę – im kursor dalej od wilka, tym tempo ruchu większe. Należy przy tym wiedzieć, że bieg jest wyczerpujący, co znajduje swoje odbicie w wytrzymałości wilka. No właśnie. Jak jest charakteryzowany jest wilk? Otóż wciśnięcie spacji pozwala na przejście do menu pozwalającego ocenić aktualny stan fizyczny naszego podopiecznego. I tak od lewej widzimy tu: pokarmy, napitki, wspomnianą już wytrzymałość i stan zdrowia. Pierwsze dwa wskaźniki poprawia się jedząc lub pijąc, trzeci – odpoczywając, czwarty jest wypadkową pierwszych trzech oraz ewentualnych ran odniesionych w walce czy też od kul. W ramach owego menu można też zapoznać się z podobnymi danymi dotyczącymi innych wilków w stadzie oraz uzyskać ich rozwinięcie, z którego dowiemy się o wieku, pozycji społecznej, stoczonych walkach i ich wynikach, upolowanej zwierzynie i innych ciekawych rzeczach dotyczących danego wilka. Można wreszcie ustalić, jaką czynność wilk będzie wykonywał „z automatu", co jakiś czas. Może to być np. niuchanie, patrzenie, słuchanie, pozostawanie śladów itp.

WILK – IMPERIUM ZMYSŁÓW

No właśnie – to co widzimy na ekranie, to stanowczo zbyt mało, żeby nasz wilk upolował choćby kreta na betonie. Aby dobrze mu się żyło, musi on korzystać ze swoich zmysłów (listę klawiszy uruchamiających dane czynności macie pod „F1"). Najważniejszym z nich jest węch. Gdy wilk wącha („Smell nose") dookoła niego pojawiają się okienka z rysunkiem





WILK W NATURZE

Wilk (po łacinie „Canis lupus") to największy gatunek z rodziny psowatych. Występuje na całej północnej półkuli. Osiąga długość ciała od 100 do 130 cm (czasami nawet 160), a wagę od 30 do 55 kg. Wilk poluje zwykle w nocy, najczęściej na kopytne (samy, łosie), czasem także na gryzonie i ptaki. W poszukiwaniu pokarmu potrafi przebyć 160 km, w biegu rozwija prędkość do 50 km/h. Potrafi usłyszeć hałasy z odległości 7 km (człowiek – z 1,5) oraz wywąchać inne stworzenia z 2 km albo w wiele dni po ich przejściu przez dany teren. Wiosną i latem żyje samotnie lub parami, na jesieni rodzinami, zimą łączy się w stada (do 30 zwierząt) – każde stado ma swój obszar penetracji, oznaczony odchodami na drzewach, skałach, klatkach schodowych... a nie, to inna bajka. Stado jest silnie zhierarchizowane. Na jego czele stoi jeden wilk i jedna wilczyca. Samica grzebie w ziemi jamę, w której rodzi od 4 do 6 (a czasami nawet 12) wilcząt – w tym okresie pokarm dostarcza im samiec. W związku z bezsensowną kasacją wilków, stworzenia te zagrożone są wyginięciem.



zwierzęcia (lub człowieka) oraz liczby. Miejsce, gdzie znajduje się okienko wskazuje kierunek nadbiegania zapachu, rysunek – stworzenie, które go generuje, zaś liczba – intensywność zapachu (im mniejsza, tym źródło silniejsze). Kolejnym istotnym zmysłem jest wzrok („See") – pozwala on wykryć rzeczy, które wilk już widzi, a są jeszcze poza ekranem – informacje jak zwykle otrzymujemy w postaci okienek (należy jednak pamiętać, że widzimy tylko rzeczy, będące w polu widzenia wilka, czyli w kierunku, w którym on biegnie). Wzrok przydaje się jako zmiennik dla węchu (ten czasami zawodzi) oraz przy wypatrywaniu samolotów i helikopterów z myśliwymi. Trzecim zmysłem wilka jest słuch („Hear") – tym razem widzimy, skąd dobiega sygnał, ale rozpoznać go trzeba samemu. Słuch przydatny jest dla unikania samolotów oraz wykrywania stad bydła, którego jeszcze nie da się wyniuchać. Pewnym ustępstwem na rzecz graczy jest rodzaj mapy („Map") – w tychże samych okienkach tym razem widzieć będziesz kierunki w których znajdują się takie miejsca jak zbiorniki wodne, Twoje legowisko czy też ostatnio upolowane stworzenie.

Należy tu wspomnieć, że wilk posiada, jakże by inaczej, także szósty zmysł, dzięki któremu potrafi wyczuwać myśliwych, gdy zbyt blisko do nich podejdziesz – nawet, jeśli nie daje się ich wywąchać, usłyszeć ani wypatrzyć.

WILK – UJĘCIE FIZJOLOGICZNE

Poza wspomnianymi już tutaj czynnościami zmysłowymi, wilk potrafi jeszcze wykonać szereg czynności natury fizjologicznej. I tak, można się załatwić celem znakowania terenu („Scent mark"). Dalej, można zjeść („Eat") ubite zwierzę lub też napić się („Drink") – można ze zbiorników wodnych, ewentualnie deszcz lub jeść śnieg. A skoro się już zjadło, to pozostały pokarm można zakopać w ziemi („Bury"), a w stosownym momencie wygrzebać go z powrotem („Dig up"). Czasami zamiast zakopać pokarm, trzeba go zabrać ze sobą, np. dla dzieciaków. W tym celu, będąc najedzonym wciśnij jeszcze raz „E". Niesiony pokarm czasem trzeba porzucić („Drop Carry"), aby szybciej uciekać, bądź po prostu zaserwować go małym. Można też zawyć („Howl"), co pozwala zorientować się z odpowiedzi, gdzie znajdują się inne wilki w okolicy. Kolejną opcją jest szczeknięcie („Bark") – ma ono charakter ostrzegawczy. Wreszcie, można kazać naszemu wilkowi usiąść („Sit"). Istnieje też swego rodzaju „autopilot" czyli opcja autoplay, pozostawiająca rozgrywkę w rękach komputera.

WILK - - POLOWANIE x 2

Aby jeść, trzeba polować. Aby coś upolować, należy namierzyć stworzenie przy pomocy węchu i iść jego śladem. Gdy już Cię zobaczy, zacznie uciekać. Gnaj wtedy za nim, ale tylko chwilę, potem odpocznij i dalej je śledź – jesteś wytrzymalszy i w końcu je zmęczysz. Gdy będziesz dostatecznie blisko (ok. 1/4 ekranu), najedź na nie kursorem i kliknij. Komputer przeprowadzi symulowaną walkę, biorąc pod uwagę siłę Twoją oraz przeciwnika. Należy tu powiedzieć, że atakowanie dużych zwierząt w pojedynkę może skończyć się ciężkim poturbowaniem naszego wilka i niczym poza tym.

Pamiętaj, że polowanie w tej grze odbywa się w dwóch płaszczyznach. Po pierwsze, polujesz Ty. Po drugie – polują na Ciebie. Ludzie atakują Cię normalnie (czyli pan z dubeltówką) lub z powietrza, pod postacią samolotów lub helikopterów. Naziemni zaczynają strzelać, gdy widzisz ich na ekranie. Możesz też zostać trafiony z powietrza, jednak tylko jeżeli znalazłeś się w cieniu przelatującego obiektu. Trafienie przez myśliwego najczęściej kończy się zejściem śmiertelnym, rzadko kiedy zostajesz tylko poważnie ranny.

WILK – ŻYCIE STADNE

Pamiętaj, że Twój wilk będzie należał do stada i usiłował się reprodukować. To pierwsze zagadnienie należy rozwinąć podając dwie prawdy. Po pierwsze, wilki nie lubią obcych i skoro nie należysz do jakiegoś stada, możesz zostać zaatakowany przez jego członków. Po drugie, Twoja pozycja w stadzie jest zawsze ściśle określona, a aby awansować, należy wygryźć osobę stojącą w hierarchii bezpośrednio nad Tobą (tak jest nie tylko w tej branży...). Sam pojedynek z danym osobnikiem (należy kliknąć na nim kursorem) jest bardzo ciekawie zrobiony – walczysz regulując podniesienie ogona. Ogon podwinięty oznacza ucieczkę, na średniej wysokości – wyczekiwanie, zaś w górze – atak.

Drugą czynnością stadną będzie, jak już wspomnieliśmy, reprodukcja. Oznaką przystąpienia do zalotów jest kliknięcie na samicze, niestety, jak to w życiu bywa, jej decyzja jest nie dość, że pozbawiona logicznych podstaw (no, może trochę przesadzamy, liczy się Twoja pozycja w stadzie), to w dodatku najczęściej negatywna.

WILK - - PODSUMOWANIE

Niesamowita gra! Temat jest genialny – były co prawda symulatory zachowania całych populacji zwierząt, jak choćby „SimAnt", ale pierwszy raz mamy zasymulowane pojedyncze zwierze. Strona graficzna – niezwykle udana: sporo digitek (zdjęć i filmów), sam sposób przedstawiania zdarzeń jest bardzo przyzwoity, choć może nie rewelacyjny. Wreszcie muzyka i efekty, przyćmione trochę przez pozostałe zalety programu, ale w żadnym razie nie słabe. No i ekologiczne przesłanie! Na czym żegnamy czytelników idąc do do Lasku Bielańskiego i licząc, że porośniemy jak aktor Nicholson.

Alex & Gawron



One Must Fall 2097



ONE MUST FALL 2097
EPIC MEGAGAMES '94
PC 386 4 MB RAM
GUS

W roku 2097 firma pod nazwą "WAR" opanowała Ziemię i jej okolice, prowadząc jak na sznureczku rządy wszystkich państw. Oczywiście, jak każdy olbrzymi organizm owa firma była rozrywana wewnętrznymi walkami najróżniejszych frakcji. Stąd też, gdy przyszło do obsadzenia prestiżowego stanowiska szefa robót na Ganimedesie (dla niewtajemniczonych - jeden z czterech największych księżyców Jowisza), zarząd zdecydował się na niezwykłe rozwiązanie - o obsadzie stanowiska miała zadecydować seria pojedynków pomiędzy kandydatami. Pojedynków na miarę swej epoki - walczyć bowiem miały, sterowane przez ludzi, wielusettonowe roboty, których wiele typów produkował "WAR". Teraz do walki wchodzisz TY.





Wydawać by się mogło, że jedyną grą, która jest w stanie zakasować "Mortal Kombat" będzie "Mortal Kombat II". Tak jednak nie jest - przedstawiamy Wam bowiem grę "One Must Fall", z całą stanowczością twierdząc, iż jest to najlepsze mordobicie, jakie dotychczas powstało na PC-ty.

Ta gra ma w sobie elementy klasyczne: walkę do dwóch wygranych rund, paski energii, super bossa na końcu, masę tajnych ciosów itp. Równie wiele jest elementów nowych, bądź udoskonalonych. Napiszmy o nich więcej.

Po pierwsze - do wyboru jest 10 postaci ludzkich i tyleż robotów, co daje w sumie 100 kombinacji człowiek - robot. Ludzie charakteryzowani są z uwagi na siłę, zręczność i wytrzymałość, roboty różnią się specyfiką - niektóre nie są humanoidalne, tylko np. przypominają ptaszyska, albo w ogóle są do niczego nie podobne. Odnalezienie dobrego tandemu to podstawa sukcesu. Sama walka może toczyć się w 5 różnych miejscach, część z nich ma swoją specyfikę, np. nad pustynią latają samoloty (w dodatku perfidnie strzelając), zaś w elektrowni walczy się w klatce pod dużym napięciem - czynniki te należy brać pod uwagę.



Wreszcie w trakcie walki, poza stanem technicznym robota (czyli "energią"), mamy też zapodany aktualny stan człowieka. W efekcie serii ciosów następuje ogłuszenie i utrata kontroli nad naszą zabawką, w skutek czego przeciwnik może sobie na niej poużywać.

Tyle tego dobrego, przejdźmy teraz do tzw. "mięsa" czyli tajnych ciosów. Aby nie zajmować wiele miejsca, przyjmijmy że "P" oznacza przód, "T" - tył, "G" - górę, "D" - dół, "R" - cios ręką zaś "N" - nogą. Gdy symbole ruchów oddzielone są przecinkiem, znaczy to, że trzeba je wykonać po sobie, zaś gdy połączone są plusem - jednocześnie. Nazwy ciosów pomijamy - i tak zobaczycie je w działaniu.



JAGUAR: "D", "P" + "R"; "D", "T" + "R"; "D" + "R" gdy w powietrzu, nisko nad przeciwnikiem.

THORN: "P", "P" + "R"; "D" + "P" + "N" gdy w powietrzu i przy ścianie; "D", "P" + "N".

SHADOW: "D", "T" + "R"; "D", "T" + "K"; "D", "D" + "P"; "G", "D", "P" + "R".

PYROS: "D", "D" + "R"; "P", "P" + "R"; "D" + "N" gdy w powietrzu.

ELECTRA: "D", "T" + "R"; "P", "P" + "R"; "D", "P" + "R".

CHRONOS: "D", "P" + "R"; "T", "D" + "R"; "D", "T" + "N".

KATANA: "D", "P" + "R"; "D" + "N" gdy w powietrzu; "D", "P" + "R", "D", "T" + "R".

SHREDDER: "D", "P" + "R"; "D", "D" + "N"; "D", "T" + "R".

FLAIL: "D", "D" + "R" (lub "N"); "T", "T" + "R"; "P", "P" + "R".

GARGORYLE: "D" + "N" gdy w powietrzu; "D", "P" + "R"; "P", "P" + "R".

NOVA (można ją zdobyć grając w turnieju, choć nie jest to łatwe): "D", "D" + "R", "D", "P" + "R", "D", "T" + "R".

Należy dodać tu parę rzeczy - po pierwsze, punkty otrzymujesz nie tylko za pojedyńcze ciosy, ale także za wielokrotne uderzenie przeciwnika, gdy on nie zdołał Cię tknąć, oraz za tzw. combos. Te ostatnie, to serie ciosów czyniące duże zniszczenie, które warto opanować (jest ich zbyt dużo, byśmy je podali), bo mają to do siebie, że gdy zadasz pierwszy, następnych przeciwnik nie może zablokować.

Po drugie, oprócz walki o Ganimedesa, możesz też wziąć udział w turnieju - ta fascynująca opcja pozwala walczyć za pieniądze, za które dokupujesz sobie lepsze elementy uzbrojenia i walczysz dalej, oczywiście z trudniejszymi przeciwnikami. Jest to nowość, w dodatku świetna.

Co sądzimy o "OMF", już wiecie. Więc, tylko z dziennikarskiego obowiązku - grafika świetna, animacje płynne. Gra jest dynamiczna, ale na tyle spokojna, że kontrolujesz sytuację. Zamiast zadawać miliony nieskoordynowanych ciosów, trzeba trochę pomyśleć, jak właściwie dobrać się do przeciwnika. W dodatku, tajne ciosy nie zawsze udaje się wykonać, co wprowadza element ryzyka, ale i równowagi - próba zadania ciosu silniejszego może skończyć się utraceniem energii samemu...

Muzyka? Gdyby można dall byśmy 11 punktów - coś niesamowitego: kilka melodii (bardzo dobre techno) i genialne efekty digitalizowane! A poza tym... E... Nieważne... Kończmy ten tekst, trzeba zagrać w "OMF"...

Alex & Gawron





International Tennis Open

Tenis ziemny, zresztą podobnie jak jego odmiana stołowa, doczekał się już kilku przeniesień na komputery. Gwoli ścisłości, nie były to produkcje rewelacyjne ani nawet dobre, może poza "3D Tennisem" o którym pisaliśmy na tych łamach dawno temu. Jednak temat został zaatakowany ponownie, a cała sprawa trochę ruszona do przodu - wszystko to w efekcie pojawienia się gry "International Tennis Open".

Owa produkcja pozwala nam, jak się łatwo domyślić, wziąć w łapę rakietę i stanąć na korcie. Nim to jednak uczynisz, możesz ustalić parę rzeczy, takich jak poziom symulacji, ilość setów granych w meczu, czy własną narodowość (tutaj trzeba będzie skłamać, bo Polaków nie uświadczysz). Ciekawą możliwością jest też ustalenie, jak kontrolujesz zawodnika: czy tylko biegasz, biegasz i wykonujesz samemu uderzenia tylko ofensywne (lub defensywne), czy też przechodzisz na sterowanie w pełni ręczne. Początkującym polecamy pierwsze ustawienie - automatyczne uderzenia komputera są zawsze optymalne.

Oczywiście natychmiastowe wyjście na kort skończy się zrównaniem nas przez przeciwnika z poziomem trawy i porażką 2 x 6:0. Dlatego można najpierw poeksperymentować na bocznym korcie, odbijając piłki wyrzucane przez maszynę. Gdy już poczujesz się pewniej, zagraj kilka meczów z jednym z czterech przeciwników do wyboru - można też sobie wybrać rodzaj kortu (przypominamy, że najmniej dynamicznie gra się na trawie, zaś najbardziej - na betonie). W samej grze widzisz zawodnika od tyłu. Do uderzeń i serwowania używasz klawiszy "[" i "]" - pierwszy ma charakter defensywny, drugi - ofensywny. Przy serwie wciśnij "[" i patrz, gdzie znajduje się krzyżyk (masz ograniczony wpływ na jego pozycję) - gdy przybierze on kolor żółty - można uderzać.

Sama technika gry jest podobna do zwykłego tenisa - długie wymiany piłek z głębi kortu są dobrą metodą obrony. Aby zdobyć punkty, należy grać przy siatce, co z kolei wymaga dobrego refleksu i grozi przelobowaniem. Na początek jednak radzimy grę w defensywie.

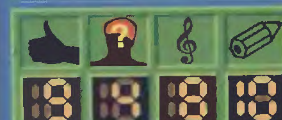


Po zgłębieniu tajników gry weź udział w turnieju - do wyboru są trzy, w każdym zaczynasz do 1/8 finału.

Cóż, gra prezentuje się nieźle: dużo digitalizowanych zdjęć, nie wepchniętych bezsensownie na cały ekran, a odpowiednio wyeksponowanych i obrysowanych. Dobrym pomysłem są digitalizowane sylwetki zawodników, choć więcej dobrego o animacji powiedzieć nie można - ruszają się tylko zawodnicy i piłka, ponadto figurki są mało czytelne. Natomiast muzyka i efekty rzucają na kolana - pełna rewelacja, dużo digitek. A więc rakiety w dłoń i rządkami biegniemy na kort!

Alex & Gawron

Road to the Final Four II



Koszykówki przejrzeliśmy na tych łamach jakiś czas temu. Nie jest to dynamicznie rozwijająca się dziedzina gier, tak więc wyniki przeglądu utrzymane zostają w mocy. Jednak pojawiła się ostatnio nowa gra, o której właśnie napiszemy. Jej tytuł brzmi "Road to the Final Four II", zaś producentem jest mało znana firma "Betsheda Softworks".

Od samego początku gra dostarcza biegunowo różnych wrażeń. Na początek jest setup, autodetekcja karty graficznej, a więc zanosi się na graficzny czad - extra, ale odpalasz grę i co? Kaszana na ekranie. Tak było na Tridencie 8900, tak było na Chips & Technologies - dla świętego spokoju radzimy ustawić w setupie "VESA Compatible" i użyć emulatora - autorzy przewidująco rozprowadzają kilka jego rodzajów razem z pakietem. W końcu odpalasz: intro ujdzie w tłoku, opcje podniecają. Nie dość, że daje się ustawić rozmaite widoki z kamer, szczegółowości obrazu i masę innych gadżetów, to jeszcze można sobie wyedytować drużynę bądź przejrzeć obfite statystyki. Wybierasz którąś z ostatnich opcji i znowu shocking, jak mawiał niezapomniany Behemot z "Mistrza i Małgorzaty" (jeśli ktoś nie czytał, a ma powyżej 15 lat, niech przestanie czytać nasz tekst i leci do biblioteki). Otóż obie opcje dostępne są w trybie tekstowym! Nie, żeby traciła na tym czytelność informacji, ale w końcówce 1994 roku takie rzeczy nie uchodzą...

Zaczynasz grę (należy tu dodać, że tym razem nie startujesz w NBA, lecz lidze uniwersyteckiej) - oczywiście najpierw ustawiasz zespół, w szczególności wybierając cztery typy taktyki, które będziesz mógł stosować w grze. Przechodzisz na boisko i... bomba! "Michael Jordan in Flight", tyle że lepszy. Postacie eleganckie, zawodników 5 i dwa kosze, a nie jakieś wynalazki. Znowu wszystko fajnie, ale pierwsze próby animacji załamują - na 386 DX40 przy maximum detali odświeżenie ekranu następuje mniej więcej co sekundę, po redukcji detali jest już mniej śmiesznie, ale dalej upiornie wolno.



Rozgrywka... Okazuje się, że naprawdę nieźle zrobiona. Gdy chcesz podać, nad głowami partnerów pojawiają się strzałki, odpowiadające klawiszom kursorów. Gdy strzałka jest zielona, podanie na pewno dotrze do adresata, gdy czerwona - istnieje ryzyko przejęcia. Ładnie zrobione są też rzuty - najpierw wyskakujesz, zaś dopiero w powietrzu podejmujesz decyzję, kiedy rzucić. Na marginesie - wszystkie przepisy gry oczywiście obowiązują.

Cóż powiedzieć? Sami nie wiemy... Gra jest z jednej strony rewelacyjna, z innych - niesamowicie upierdliwa. Zwarzyjmy umowę: pogramy w nią jeszcze, i jeśli uznamy, że jest dobra, w następnym numerze napiszemy o niej szerzej. Jeśli nie - to trudno: zginęła, przepadła.





Alex & Gawron

P. S. Ocena musi być, wiec jest - traktujcie ją umownie.

Łowca

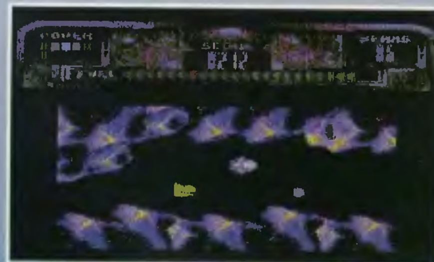


Jak sama nazwa wskazuje gra, o której napiszę, jest strzelaniną. Zabawa polega na standardowym strzelaniu i to strzelaniu wszędzie i do wszystkiego, co się rusza. Przy czym są tutaj pewne odstępstwa od tej normy. Po pierwsze nie da się rozwalić wszystkiego, a po drugie to część z tego, co trzeba zniszczyć, jest nieruchoma. Teraz garść konkretów.

Sterujemy kolejnym typem jakiegoś tam D-Winga, czy czymś takim. Owo cudo wyposażone w karabinek umieszczony u pyska pojazdu. Porusza się z umiarkowanie zawrotną prędkością. Jego wrogami są wszelkie stwory lub wrogie pojazdy kosmiczne rozsiane po owych krainach. Zadanie: likwidacja wrogów. Tyle o bajkach.

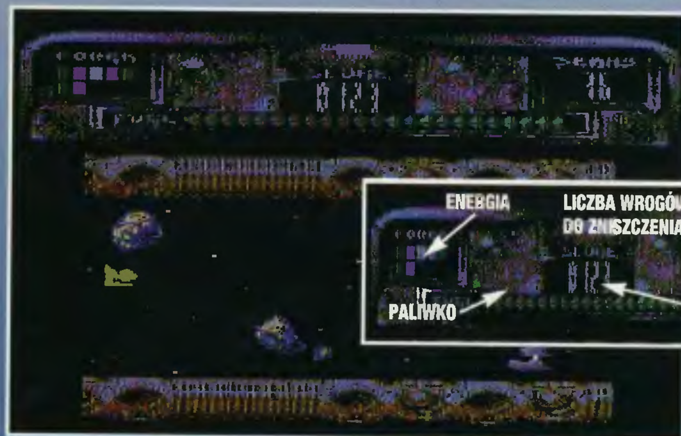
Pojazdem możemy jeździć po ekranie dowolnie, przy czym jego prędkość wcale się nie zmienia. O ile w niektórych starszych gierkach można było "spowolnić" prędkość akcji, przez zwolnienie przesuwu tła "cofając" statek, o tyle w "Łowcy" czegoś podobnego nie wykonamy.

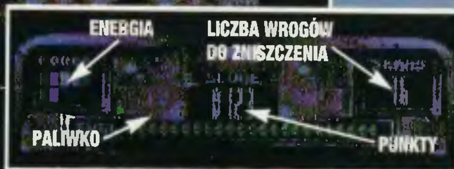
System grania polega na wybiciu odpowiedniej liczby przeciwników, aby przejść do planszy specjalnej (bonus), a po niej do kolejnego poziomu. Na każdy poziom składa się osobna grafika, np: metalowe konstrukcje, krystaliczna grota itp. oraz rój przeciwników. Część z nich jest nieruchoma, część porusza się charakterystycznie dla siebie, np: przemieszcza się gdy zbliży się dostatecznie blisko statku gracza. Część natomiast nadlatuje z tyłu i pokonuje cały ekran.



Poziom przejściowy przepełniony jest już wszelkim paskudztwem. Leci się wśród meteorów (nie da się ich rozwalić) i innego śmiecia, które jest agresywniejsze i strzela.

U góry ekranu obecna jest stale deska rozdzielcza naszego pojazdu. Uzyskujemy z niej informacje o wrogach, których mamy posłać na tamten świat, energii statku, zapasach paliwa. Jest ładna, ale trochę nieczytelna, a poza tym to chyba już gdzieś taką widziałem (może w syrence?).





Wrócę jeszcze do energii pojazdu, bo wydaje się dość ważna. Określana jest jako dziesięć kwadratów na pulpicie. Nie jest to dużo zważywszy, że każde zetknięcie z wrogim pojazdem kosztuje na oko jakieś pół takiego kwadracika. Warto więc uważać i nie wykonywać przysłowiowego "banzai". Należy także unikać wszelkich wystających przedmiotów.

Wiewiór

Drip



Chyba wszyscy pamiętają grę "Mayhem In Monsterland". Chodziło się w niej przesympatycznym potworkiem Mayhemem i trzeba było zbierać torebki magicznego kurzu a potem gwiazdki. Gra ta nie wyróżniałaby się niczym od innych platformówek, gdyby nie to, że była wręcz rewelacyjnie zrobiona. Niewielu z nas mogło sobie w nią pograć, a to dlatego, że nikt jej w Polsce nie sprzedawał (legalnie!), a piracka wersja działała tylko ze stacją dysków.

Podobnego typu grą jest właśnie "Drip". Z tym, że jest to całkowicie polski produkt wydany przez firmę TIMSOFT. Co ciekawsze, wcale nie wymaga on posiadania stacji dysków, więc grać w nią mogą wszyscy posiadacze małego Commodore. Pewnie zastanawiacie się dlaczego na początku napisałem o Mayhemie i jego Monsterlandzie? A no dlatego, że "Drip" jest prawie tak samo ładnie zrobiony. Grafika i muzyka są naprawdę na bardzo wysokim poziomie, a i sama gra też potrafi wciągnąć, ale do rzeczy!

W grze chodzisz pieskiem (tak mi się zdaje, że to piesek zwany Drip, ale pewny nie jestem) i Twoim zadaniem jest zebranie wszystkich znajdujących się na planszy monet. Musisz przy tym skakać po platformach, jednocześnie uważając na szwendające się tu i tam stworki. Jak to w gierkach bywa stworki wcale nie są przyjaźnie nastawione do naszego malutkiego bohatera, więc Drip musi się ich pozbyć zanim oni zrobią z nim to samo. Wszystko to musisz wykonać w określonym czasie, bo jak nie, stracisz życie (a jest ono cenne bowiem do przejścia masz kilkadziesiąt etapów). Byłoby to prawie niemożliwe gdyby nie podział gry na części, do których co jakiś czas dostajesz kody pozwalające startować z danego miejsca.

Tak swoją drogą ciekawe po co pieskowi monety, może chce sobie kupić rodowód? Zostawiając Cię sam na sam z tym problemem żegna się z Tobą

BADJOY





Slatterman

"Slatter Man" (a może Slaughter - czyli rzeźnik?) to kolejna z gier napisanych przez team INFLEXION i wydana przez firmę TIMSOFT. Tak się składa, że wszystkie gry tego tandemu wybijają się ponad polską przeciętność. Zawsze dobre grafika, muzyka i scenariusz powodują, że produkty TIMSOFT-u cieszą się niesłabnęcym powodzeniem.

Powużej możecie przeczytać opis gry "DRIP", "Slater Man" to jakby jej kontynuacja. W każdym razie też chodzimy po platformach i zbieramy... nie, tym razem zbieramy gwiazdki, a chodzimy nie pieskiem tylko ludzikiem (czyżby Drip przeszedł kilka poziomów ewolucji i zamienił się w człowieka?). Jak we wszystkich tego typu grach trzeba uważnie skakać po platformach, gdyż upadek do wody kończy się utonięciem. Cóż, pan Slater nigdy nie nauczył się pływać. Oprócz tego na drodze można spotkać wiele rodzajów potworów, broniących dostępu do cennych gwiazdek. Na szczęście Slater Man ma swoją broń w ciągłej gotowości i nie waha się jej użyć. W każdej planszy znajduj3 się określona liczba gwiazdek, które trzeba zebrać, by móc wyruszyć w dalszą drogę. Na domiar złego czas nieubłaganie płynie, dlatego trzeba się spieszyć, jeżeli nie chce się stracić życia.

Na planszy tytułowej można podać kod pozwalający nam rozpocząć grę od jednego z wyższych poziomów, można też wyłączyć muzykę lub efekty dźwiękowe. Jak już wspomniałem "Slater Man" przypomina grę "Drip", nie jest to dziwne biorąc pod uwagę fakt, że zrobili go ci sami autorzy. Jednak cała oprawa graficzna została zmieniona i program prezentuje się lepiej niż inne tego typu gry dostępne na polskim rynku. Uważam, że "Slater Man" to obecnie najlepsza polska platformówka.

BADJOY



KONKURS na najlepszą grę roku 1994

Zaczynamy od nominacji!

Jak to bywa, życie zweryfikowało nasze plany. Po kilku, niekiedy bardzo ognistych, dyskusjach, postanowiliśmy zmienić regulamin (w końcu ten zamieszczony w numerze 10 był tylko propozycją). Konkurs rozwiążemy dwuetapowo - najpierw ogłosimy nominacje (w tym numerze), w styczniu zaś wręczymy nagrody - o czym nie omieszkamy napisać w numerze lutowym.

Teraz o nominacjach. Spośród wszystkich gier, jakie docierały do nas w ciągu roku i jakie przysłano nam w ciągu kilku ostatnich dni/tygodni wybraliśmy w gronie redakcyjnym po cztery tytuły, które będą między sobą konkurować w każdej z trzech kategorii. Prawie na pewno spośród tych dwunastu gier wybierzemy zwycięzców.

Na pełne podsumowanie sytuacji na rynku w 1994 roku przyjdzie jeszcze czas. Już teraz niestety widać, że wiele spośród powstających gier jest bardzo słabych - ich przygotowanie zajęło prawdopodobnie kilkadziesiąt, góra kilkaset godzin pracy programisty, grafik był na urlopie, a muzykę napisał szwagier Janka, który kiedyś grał w orkiestrze (przedszkolnej, cymbałkowej gwoli ścisłości).

Na szczęście nie jest to cała produkcja. Są i inne gry, warte tego, by się nimi zajmować. Jak na razie głównie dotyczy to innych komputerów niż PC, ale poczekajmy jeszcze chwilę, z docierających do nas zapowiedzi wynika, że wkrótce można się spodziewać kilku znacznie bardziej dopracowanych tytułów. Niestety nie wiemy, czy wyjdą one przed świętami Bożego Narodzenia.

To na tyle - zapraszam do przejrzenia naszych nominacji. Opisując polskie gry pisaliśmy coś o nich samych, opisując spolszczone - stawialiśmy raczej na sprawy związane ze spolszczeniem. Więcej na temat konkursu - w następnych numerach!

KATEGORIA: Gry polskie 8-bitowe



LAZARUS
(C64)
TIM SOFT

Kolejna baza pełna niebezpieczeństw, coś pośredniego między strzelanką a platformówką. Zbierasz przedmioty, otrzymujesz hasła, teleportujesz się do dalszych części bazy. Grafika i muzyka na bardzo przyzwoitym poziomie, grywalność też nie pozostawia wiele do życzenia.

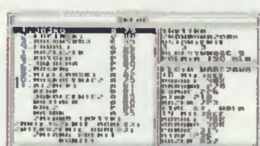
Opis „Lazarusa" zamieściliśmy w numerze lipcowym.

TECHNUS
(ATARI XL/XE)
MIRAGE

Szybka strzelanka, trzeba coś zniszczyć, sterując cyborgiem w bazie rebeliantów. Spośród innych produkcji na Atarynkę wyróżnia się dopracowaną grafiką i animacją oraz dobrą muzyką. Również grywalności nie można wiele zarzucić.

Opis „Technusa" zamieściliśmy w numerze lipcowym.





TRENER
(C64)
ADERSOFT

Zostajesz trenerem/menedżerem drużyny piłkarskiej. Kupujesz/sprzedajesz zawodników, ustawiasz ich przed meczami, ustalasz styl gry. Grafiki nie ma żadnej (tylko tryb tekstowy), dźwięku brak, jednak gra wciąga i zmusza do myślenia.

Opis „Trenera" zamieściliśmy w numerze listopadowym.

KSIĄŻĘ
(ATARI XL/XE)
MIRAGE

Strategia, akcja rozgrywa się w XIII wieku na terenach Polski w czasie rozbicia dzielnicowego, jednak realia historyczne są potraktowane dość bezceremonialnie. Podatki, wojny, armie, zamki i te rzeczy. Grafika bardzo staranna, dźwięków nie ma, grywalność wysoka.

Opis „Księcia" zamieściliśmy w numerze czerwcowym.



KATEGORIA: Gry polskie 16-bitowe



FRANKO THE CRAZY REVENGE
(AMIGA)
MIRAGE

Taki polski „Target Renegade". Chodzisz po naszym rodzimym miejskim krajobrazie, tłukąc mniej lub bardziej sprawnych rzezimieszków. Grafika dosyć siermiężna, ale dodaje grze na swój sposób uroku. Dźwięki całkiem przyzwoite (może poza warstwą znaczeniową). Grywalność - chyba najwyższa z opisywanych w tej kategorii gier.

Opis „Franko" zamieściliśmy w listopadowym numerze Top Secret.

ROOSTER II
(AMIGA)
TSA (dystrybutor MIRAGE)

Druga część strzelanki, wzorowanej na „Alien Breed". Z grubsza rzecz biorąc trzeba zniszczyć wszystko co się rusza. Gra jest - jak na strzelankę - trochę za mało dynamiczna, chwilami brakuje szybkiej, sprawnej akcji. Od strony dźwięku i grafiki gra utrzymana jest na całkiem przyzwoitym poziomie, ma również całkiem przyzwoitą grywalność.

Opis „Roostera II" zamieściliśmy w lipcowym numerze Top Secret.





SKARBNIK
(AMIGA)
ATARES

Coś pośredniego między adventure a RPG. Cała akcja odbywa się w kopalni, trochę trzeba pojeździć wózkiem, trochę powalczyć z bliżej niezidentyfikowanymi koboldopodobnymi stworzeniami i rozwiązać kilkanaście mniej lub bardziej skomplikowanych zagadek logicznych. Grafika i muzyka na średnim pozlomie, grywalność całkiem niezła, choć gra starcza na dość krótko.

Opis „Skarbnika" zamieściliśmy w lipcowym numerze Top Secret.

SPY MASTER
(PC)
L.K. AVALON

Profesjonalnie wydana strzelanka z ładną oprawą. Chodząc Charlsem Catem, bohaterem poprzedniej gry „Saper", należy w sposób klasyczny eliminować przeciwników w postaci żołnierzy i czołgów. Prócz ładnego, renderowanego intra, gra ma całkiem dobrą muzykę i grafikę nieco zbliżoną do „Flashbacka".

Opis „Spy Mastera" zamieściliśmy w grudniowym numerze Top Secret.



KATEGORIA: Gry spolszczone 16-bitowe



Pełna polonizacja - ale naszym zdaniem niezbyt szczęśliwa i nie do końca dopracowana. Tłumaczenia niektórych tekstów pojawiających się na ekranie brzmią dosyć śmiesznie (głównie przez swą dosłowność), a zarówno papierowa instrukcja, jak i wbudowany w grę help zostały skrócone o najważniejszą część - dokładny opis stołów. W dodatku na pudełku zacytowano naszą ocenę gry - nijak nie pokrywającą się z tym, co wydrukowaliśmy.

Opis „Epic" znalazł się między innymi w numerze sierpniowym.

KYRANDIA II HAND OF FATE
(PC)
IPS

Całkowicie spolszczona gra typu adventure. Mamy w niej do czynienia nie tylko z polską instrukcją, ale również z polskim tekstem pomocniczym na ekranie, polskimi dialogami oraz z digitalizowaną mową ojczystą. W dodatku gra została wydana na płytce CD - IPS połączył w jednym produkcie praktycznie wszystkie nowe, istotne z punktu widzenia gier technologie.

Opis „Kyrandii II" (wersji oryginalnej, angielskojęzycznej, dyskietkowej) zamieściliśmy w kwietniowym numerze.





SUBWAR 2050
(PC)
IPS

Kolejna pełna polonizacja zachodniej gry, od dokumentacji po pojawiające się na ekranie komunikaty. Tym razem na tapecie znalazł się symulator, szkoda, że nietypowy. Na razie nie dotarły do nas od czytelników żadne sygnały o błędach w programie lub dokumentacji, mamy nadzieję, że oznacza to ich brak.

Opis wersji oryginalnej „SubWara" zamieściliśmy w numerze listopadowym.

SYNDYKAT
(PC)
IPS

Pierwsza gra zachodnia w pełni spolszczona dla potrzeb krajowego rynku - i dokumentacja, i zawartość ekranu. Była to pierwsza (i chyba ostatnia) próba spolszczenia gry wykonana częściowo poza granicami kraju. Część graczy zgłaszała kłopoty z nagrywaniem stanu gry w wersji polskiej, na szczęście na dyskietkach była również wersja oryginalna.

Opis „Syndykatu" (wersji oryginalnej) zamieściliśmy w numerze kwietniowym.





Święta, święta i po świętach...

LISTA PRZEBOJÓW

HITY świat

CD-32
1. ZOOL 2
2. FRONTIER: ELITE II
3. HUMANS 1&2
4. SIMON THE SORCERER
5. NIGEL MANSELL
6. BANSHEE
7. HEIMDALL II
8. LIBERATION
9. ULTIMATE BODY BLOWS
10. GUNSHIP 2000

CD-ROM
1. THEME PARK
2. JOURNEYMAN PROJ.
3. REBEL ASSAULT
4. FRONTIER: ELITE II
5. ENCARTA
6. OUTPOST
7. SAM&MAX
8. ISHAR II
9. MYST
10. TFX

AMIGA
1. ON THE BALL: W. C. E.
2. TACTICAL MANAGER
3. PREMIER MANAGER II
4. INT. SENS. SOCCER
5. FRONTIER: ELITE II
6. KICK OFF III
7. LEMMINGS II
8. CANNON FODDER
9. THE SETTLERS
10. BRUTAL FOOTBALL '94

PC
1. TIE FIGHTER
2. LEMMINGS 2
3. THEME PARK
4. SIM CITY 2000
5. FRONTIER: ELITE II
6. FIFA INT. SOCCER
7. X - WING
8. GENESIA
9. PREMIER MAN. II
10. TFX

HITY eksperci

NINTENDO
1. HOME ALONE II
2. DOUBLE DRAGON III
3. MICROMACHINES
4. JURASSIC PARK
5. D. J. BOY
6. PUNISHER
7. BATMAN RETUNRS
8. SUPER MARIO BROS III
9. TERMINATOR II
10. S. FIGHTER III TURBO

COMMODORE
1. LASER SQUAD II
2. LEMMINGS
3. ARNIE II
4. SIM CITY
5. SHAD. OF THE EVIL
6. WŁADCA
7. LASER SQUAD
8. DIZZY COLLECTION
9. IRON LORD
10. DEF. OF THE CROWN

AMIGA
1. CANNON FODDER II
2. DOMAN
3. KAJKO I KOKOSZ
4. FRANKO
5. VITAL LIGHT
6. JUNGLE STRIKE
7. SUPER STARDUST
8. TOWER ASSAULT
9. RISE OF THE ROBOTS
10. ALIEN TARGET

PC
1. DARK FORCES
2. LITTLE BIG ADVENT.
3. IRON CROSS
4. ARMORED FIST
5. U. A KILLING MOON
6. ARKANIA II
7. DARKSUN II
8. ALONE III
9. LAWNMOWER MAN
10. DRACULA UNLEASH.

HITY listy

NINTENDO
1. DOUBLE DRAGON III
2. BATMAN RETURNS
3. TERMINATOR II
4. D. J. BOY
5. JURASSIC PARK
6. HOME ALONE II
7. SUPER MARIO BROS III
8. SUPER MARIO BROS II
9. ADVENTURE ISLAND
10. BATMAN II

COMMODORE
1. LASER SQUAD II
2. DEF. OF THE CROWN
3. ARNIE II
4. SHAD. OF THE EVIL
5. LASER SQUAD
6. PARSEC
7. OPERATION WOLF
8. WŁADCA
9. RICK DANGEROUS
10. WRATH OF THE D.

AMIGA
1. THE SETTLERS
2. CANNON FODDER
3. FRANKO
4. K - 240
5. SKIDMARKS
6. MORTAL KOMBAT
7. SENS. SOCCER 92/93
8. THEME PARK
9. SIERRA SOCCER
10. DETROIT

PC
1. DOOM II
2. SIM CITY 2000
3. QUARANTINE
4. XENOBOTS
5. DOOM
6. TIE FIGHTER
7. SYSTEM SHOCK
8. THE SETTLERS
9. PREHISTORYK 2
10. ALONE II

ATARI XL/XE
1. WORLD SOCCER
2. AD 2044
3. INSPEKTOR
4. KSIĄŻE
5. WŁADCA CIEMNOŚCI
6. CYWILIZACJA
7. WŁADCA
8. OPERATION BLOOD
9. SPECIAL FORCES
10. DEIMOS

SHITY

NINTENDO
1. GALAGA
2. S. FIGHTER III TURBO
3. TURTLES
4. KING KONG III
5. FINAL FIGHT

COMMODORE
1. HOOK
2. IRON LORD
3. HANS KLOSS
4. GARFIELD
5. EMPIUS

AMIGA
1. SPECIAL FORCES
2. JET STRIKE
3. VROOM
4. EMPIRE SOCCER '94
5. BLOCKOUT

PC
1. GOLDEN AXE
2. COLGATE
3. STUNTS
4. THEME PARK
5. SIM ANT

ATARI XL/XE
1. DARK ABYSS
2. HANS KLOSS
3. KICK OFF
4. CITADEL
5. THE JET ACTION

Tak się cudownie składa, że jesteśmy już po świętach, a może przed, w każdym bądź razie po jakiś tam świętach jesteśmy i na pewno przed jakimiś również. Wychodząc na przeciw pewnemu świętemu, jak mu tam Henryk, Wojciech, Stefan? No nie ważne, w każdym bądź razie chodzi o tego z workiem, więc aby się nie nadźwigał, postaram się tym razem odpowiedzieć na kilka dręczących Was, czytelników pytań.

Wielu z Was wije się z niecierpliwości, aby się dowiedzieć po co nam są zdjęcia. Odpowiadam więc, że używamy je do ściśle tajnej kartoteki, w której zamieszczamy wraz ze zdjęciem dane osobowe, liczbę użytych przekleństw, pochwał, wysłanych listów itp. Nadejdzie dzień, kiedy nam się przydadzą, na przykład do wybrania najaktywniejszego korespondenta, czy też najbardziej fotogenicznej czytelniczki. Oczywiście wklejanie zdjęć jest dobrowolne, ale...

Kolejne pytanie to: „czy kupony ze starszych numerów są brane pod uwagę?". Otóż nie, tylko kupony z dwóch poprzednich numerów są brane pod uwagę przy tworzeniu kolejnej listy. Tak jest bezpieczniej, zabawniej i w ogóle.

„Jeżeli zagłosuję trzy razy na jednej liście na tę samą grę, to czy kupon będzie nieważny". Kupon będzie ważny, tylko punkty na grę będą brane raz przy liczeniu.

No i oczywiście pytanie totalne, cieszące się dużą popularnością: „Jak tworzona jest lista przebojów?".

Tworzy się w zasadzie sama, to znaczy Wy przysyłacie swoje kartki z propozycjami. Następnie ja przy pomocy szufli, wywrotki i komputera sortuję wszystkie kartki według komputerów, zliczam głosy przyznając punkty (10 punktów za pierwsze miejsce, 9 za drugie itd.), po czym gry wpisywane są według liczby punktów na listę i sprawa jest zakończona. A tak naprawdę, to nie wiem jak to się dzieje (?).

A teraz uroczyście (proszę wyłączyć bombki i zapalić choinkę), pragnę serdecznie złożyć serdeczne życzenia z okazji zbliżającej się gwiazdki, mnóstwa gier na Wasze kochane komputery i jeszcze raz ogłosić 24 XII światowym dniem tych, co używają joysticki.

Cześć!

Emilus



Bajtek – najstarsze popularne czasopismo komputerowe w Polsce. Wydawany nieprzerwanie od 1985 roku. Ukazuje się co miesiąc w nakładzie 55 tys. egzemplarzy. Adresowany do czytelnika początkującego i średniozaawansowanego w posługiwaniu się komputerem, niezależnie od wieku.

Redagowany dla osób, które:
- chcą być na bieżąco z techniką komputerową,
- chcą doskonalić swoje umiejętności,
- chcą wiedzieć co kupić,
- wykorzystują komputer do nauki,
- lubią czasem zagrać w coś dobrego.

Realizacji tych potrzeb służą stałe rubryki pisma: **Mikromagazyn, opisy programów, testy sprzętu i Giełda, Po dzwonku, Co jest grane.**

W każdym numerze konkurs i cenne **nagrody.** Cena detaliczna **Bajtka** – 24 tys. zł, w prenumeracie 22 tys. zl.

Top Secret – wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i wszystkiemu, co się z nimi wiąże. Oprócz samych opisów pismo obfituje w mapy, opisy sztuczek (Tips), a nawet kompletnych sposobów ukończenia gry. Całość uzupełniają cieszące się dużą popularnością rubryki:

Lista Przebojów - jedyny w swoim rodzaju wskaźnik popularności (i niepopularności) poszczególnych tytułów dla każdego z komputerów.

Listy - przegląd korespondencji redakcyjnej.

Tips'n Tricks - czyli zbiór porad i cudownych sztuczek niezbędny dla tych, którzy „utknęli", albo mają „drewniane ręce".

Cena detaliczna – 23 tys. zł, w prenumeracie 21 tys. zł.

Prenumeratę na TOP SECRET przyjmuje także „RUCH" S.A. na następujących warunkach:

– Prenumerata przyjmowana jest tylko na okresy kwartalne. Cena za pierwszy kwartał wynosi 54 tys. Wpłat na pierwszy kwartał 1995 r. należy dokonać do dnia 20 listopada 1994 r.

– Wpłaty należy przesyłać do „RUCH" S.A.; Warszawa, ul. Towarowa 28; nr konta PBK, XIII Oddział Warszawa, 370044-1195-139-11. Wpłaty przyjmują również terenowe oddziały „RUCH" S.A.

– Prenumerata za granicę jest o 100% droższa od krajowej.

Commodore & Amiga - miesięcznik poświęcony w całości komputerom **C-64 i Amiga**. Jego lekturę polecamy wszystkim właścicielom (i przyszłym posiadaczom) tych popularnych maszyn. W C&A znaleźć można opisy sprzętu, programów, kursy programowania, relacje z copy party, ciekawostki, porady dla majsterkowiczów oraz opisy gier. C&A to jedyne pismo w Polsce poruszające tematykę C-64.

Miłośnicy majsterkowania znajdą praktyczne opisy pozwalające wykonać samodzielnie drobne usprawnienia posiadanego sprzętu.

Cena detaliczna – 16 tys. zł, w prenumeracie 13 tys. zł.

PRENUMERATA

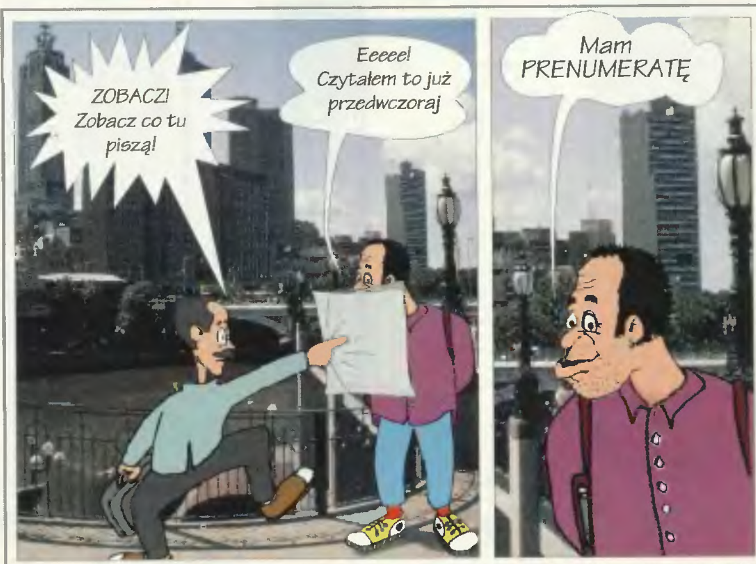
Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism należy:

① Do znajdującej się poniżej tabelki wpisać zamówienie.

② Wypełnić znajdujący się po drugiej stronie przekaz, wyciąć i opłacić na poczcie.

Kupon ważny do dnia 28.02.94	Bajtek	Commodore & Amiga (C&A)	Top Secret	ATARI - magazyn
od numeru:				
CENA	22000	13 000	21000	
	x	x	x	
liczba kolejnych numerów (od 3 do 12)				
	x	x	x	
po ile egzemplarzy				
	=	=	=	
SUMA	+	+		
			=	
RAZEM:				

Z żalem informujemy Czytelników, że zostaliśmy zmuszeni do zaprzestania wydawania pisma „Atari Magazyn"
Dział prenumeraty Wydawnictwa



Prenumerata to taniej i pewniej

Potwierdzenie dla wpłacającego

Zł ....
Słownie zł ....
....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-131

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł ....
Słownie zł ....
....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-131

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Odcinek dla poczty

Zł ....
Słownie zł ....
....

Imię
Nazwisko
Ulica, nr
Miasto

Wydawnictwo BAJTEK
ul. Rapperswilska 12
03-956 Warszawa

PBK S.A. IX Oddział w Warszawie
370031-534488-131

Opłata

Datownik

podpis przyjmującego

Zapraszamy do prenumerowania czasopism Wydawnictwa Bajtek.

Warunki prenumeraty:

- Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca (numeru) i może ona trwać od 3 do 12 miesięcy.
- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje stałość cen.
- Zamówione egzemplarze przysyłamy równocześnie lub przed ukazaniem się w kioskach.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.

Jak zaprenumerować:

- Aby zaprenumerować któreś z naszych czasopism należy:
  - wyciąć znajdujący się obok kupon,
  - do tabelki znajdującej się z drugiej strony wpisać odpowiednie liczby egzemplarzy i czas trwania prenumeraty.
  - wypełnić przekaz i wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto bankowe,
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy. Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności.
- Prenumeratę prosimy zamawiać z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem.
- Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa.

Prenumerata zagraniczna:

- Cena rocznej prenumeraty **jednego z naszych czasopism** wysyłanego za granicę pocztą zwykłą (wodną lub lądową) jest o 240 tys. zł wyższa od krajowej.
- Wysyłka pocztą lotniczą zwiększa cenę rocznej prenumeraty o 1050 tys. zł.
- W przypadku zamówienia większej liczby egzemplarzy wysyłka jest tańsza — prosimy o kontakt listowny.

Reklamacje:

- Jeśli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła lub zamówienie zostało zrealizowane błędnie, prosimy o kontakt z Wydawnictwem.
- Najtańszym i skutecznym sposobem reklamacji jest zgłoszenie na kartce pocztowej (powinna ona również zawierać dane prenumeratora).
- Reklamacje są realizowane natychmiast.
- Reklamacje i pytania dotyczące prenumeraty prosimy kierować pod adres: Wydawnictwo Bajtek, Dział Prenumeraty, Rapperswilska 12, 03–956 Warszawa (lub telefonicznie w godz. 9–17, tel. (02) 617–50–70, prenumeratą zajmuje się pani Alicja Baczyńska).

PRENUMERATA

Uwaga: Kupony prosimy nakleić na kartkę pocztową i wysłać na adres: Top Secret, ul. Wspólna 61, 00-687 Warszawa

KONKURS ŚWIĄTECZNY

Uwaga: ze względu na niewybaczalną omyłkę kogoś niezidentyfikowanego, w treść pytań wdarł się błąd! Otóż w pytaniu 8 nie chodziło nam o firmę rozprowadzającą (dystrybutora) gry, a o jej autorów.

Tu wpisz odpowiedzi:
1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....
6. ....
7. ....
8. ....
9. ....
10. ....

Tu wpisz swój adres:
imię..........
nazwisko..........
ul...........
miasto..........



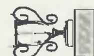
Lista przebojów komputera typu: ....



SHITY
1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.

Tu wklej swoje zdjęcie

HITY
1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.



XYWA: ....

SAVEGAMY

Stało się! Naczelny znowu wpadł na genialny pomysł, a jego ofiarami jak zwykle zostaliśmy my. Nie będziemy wdawać się w szczegóły, dość powiedzieć, że nasz Wódz stwierdził w którymś momencie, iż przydał by się nam taki "edytorek do savegame'ów". Cóż było robić - usiedliśmy nad kompilatorami, asemblerami i innymi takimi, po czym wysililiśmy się i... jest! Nie żeby był jakoś specjalnie rewelacyjny, ale ma niewątpliwie kilka zalet, szczególnie w porównaniu z najpopularniejszym wśród naszych czytelników Disk Editorem. Przede wszystkim jest to shareware - zatem można go używać za darmo. Po drugie - już niedługo będzie go można otrzymać bezpośrednio od naszej wspaniałej i rewelacyjnej redakcji. Wreszcie po trzecie - według nas jest nieco wygodniejszy w użyciu.

Opiszemy go zatem krótko, abyście sami mogli zdecydować, czy warto było...

Edytorek uruchamiamy podając w linii parametrów nazwy plików, które mamy zamiar edytować. Liczba plików, które można na raz wczytać ograniczona jest ilością wolnej pamięci, z reguły i tak zresztą nie pracuje się więcej niż na trzech. Edytorek wyświetla każdy plik w oddzielnym okienku, przy czym tak je umieszcza, by trzy pierwsze zajmowały razem cały ekran (jeżeli nie podamy przy uruchomieniu żadnych plików, to musimy je potem ładować sami naciskając F3).

Sposób wyświetlania zawartości pliku jest bardzo podobny do tego zastosowanego w DiskEditorze. Po lewej stronie okienka wyświetlane są adresy poszczególnych linii (tak przy okazji: liczenie bajtów w pliku rozpoczynamy od zera, a nie od jedynki) i zawartość w liczbach szesnastkowych, po prawej zaś zawartość w znakach ASCII. Znaki w prawej części okienka mają różne kolory, w zależności od swej wartości (znaki kontrolne, zwykłe i o kodach powyżej 127).

Działają wszystkie standardowe klawisze edycyjne - kursory; PgUp, PgDn - skok o ekran do góry i w dół; Home, End - skok na koniec i początek pliku. Dodatkowo kombinacja Alt-G pozwala nam numer bajtu na którym chcemy umieścić kursor, zaś Alt-B powoduje skok do początku bloku, o ile taki zaznaczyliśmy.

Zmienione przez nas bajty zmieniają kolor, co oznacza iż możemy przywrócić ich poprzednią wartość klawiszem Backspace. Edytor wczytuje pliki w kawałkach po 32 kilobajty, tak więc jeśli zmienimy coś na początku długiego pliku, a potem skoczymy na jego koniec, to zmienione wartości zostaną zapisane na dysk (oczywiście edytor poprosi o potwierdzenie tej operacji).

Na samej górze ekranu widnieje pasek menu. Wywołujemy je naciskając klawisz F10, bądź też kombinację Alt+podświetlona litera.

Pierwsze rozwijane menu (Pliki) zawiera opcje wczytywania nowego pliku, jak też zapisywania na dysk, oraz umożliwia opuszczenie programu.

Drugie (Edycja) zawiera opcje do manipulacji blokami. Blok możemy zaznaczyć, skopiować do bufora (bufor jest wspólny dla wszystkich okienek, co pozwala na kopiowanie bloków pomiędzy nimi), jak też i wkleić z bufora. Poza tym możemy go wypełnić powtarzanym ciągiem bajtów (a nie tylko jednym) oraz wartościami losowymi, co w niektórych savegamach przynosi czasem zaskakująco dobre rezultaty.

Menu Szukaj pozwala, jak łatwo się domyśleć na wyszukiwanie i zamianę ciągów znaków, jak też na porównywanie dwóch plików. Opcja (Match character) przenosi nasz kursor do następnego bajtu o wartości takiej, jak aktualny.

Następne menu pozwala nam uruchomić skrypt. Skrypty są to krótkie pliki tekstowe, podające jakie bajty należy zmienić i w jaki sposób. Ich opis podajemy w ramce obok. Gdy będzie to możliwe będziemy je publikować, oprócz zwykłego sposobu rozgryzienia savegame'u. Wtedy szczęśliwi posiadacze naszego edytorka będą mogli po prostu wpisać taki skrypt jakimkolwiek edytorem tekstowym, uruchomić go i gotowe. Na dodatek raz wpisany skrypt można używać wiele razy, zmieniając np. kilka plików z save'ami.

Przedostatnie menu zawiera kilka drobiazgów. Jest tam kalkulatorek, tabelka ASCII, przełącznik trybu video i języka w jakim wyświetlane są komunikaty (angielski/polski), jak też opcja "Połączenie" powodująca, iż pozycja kursora we wszystkich okienkach jest taka sama, co pozwala na wygodne przeglądanie kilku plików jednocześnie.

W końcu zaś menu "Okienka" pozwala na manipulację okienkami właśnie.

Rzecz jasna pełna dokumentacja dołączana jest do każdej kopii edytorka, zatem nie będziemy się dłużej rozpisywać. Edytorek można już pociągnąć z naszego BBS-u, zapewne też będzie dostępny w Top Secretowym (tadadadam) shareware.

Ufff, no to tyle jeśli chodzi o straszne pomysły Naczelnego. Ponieważ zostało nam jeszcze trochę miejsca, to zapełnijmy je jakimiś przyzwoitymi save'ami.

Tym razem nasz drogi Herr Haszak bawił się niezdrowo kolejną piłką nożną: produktem Codemasters pod wiele mówiącą nazwą

The Premiership Football Management Game dla PC

gdzie najpierw zajął się zmienianiem parametrów zawodników. Zapisane są one w plikach SAVEx. PLS gdzie x jest numerem savegame'u. W pliku tym należy wyszukać nazwisko zawodnika, którego parametry chcemy zmienić. Należy teraz odnaleźć nazwisko następnego gracza. Charakterystyka zawarta jest w następujących bajtach, liczonych od początku nazwiska następnego gracza w tył (skomplikowane?). I tak:

numer bajtu (dec) za co odpowiada

- 2 morale
- 3 strzelone bramki
- 4 bramkarskość
- 5 defensywność
- 6 midfielderowność
- 7 attackerność
- 8 energia

Dla ułatwienia publikujemy screen obrazujący nasz cudowny edytorek z wczytanym plikiem SAVE1. PLS, zaznaczono na nim wspomniane bajty.

Po wpisaniu odpowiednich wartości cena gracza zostanie uaktualniona w następnej turze.

Pozostaje nam jeszcze do zmienienia ilość pieniążków, zapisana w plikach SAVEx. TEM, pieniążki zawarto w bajtach 33, 34 i 35 (dec), wpisujemy wartości duże, ale nie za duże - należy sprawdzić eksperymentalnie. Zresztą - przygotowaliśmy dla was mały skrypt (hahahahaha).

Oczywiście nasi kochani czytelnicy nie spali i dostaliśmy masę listów. Szczupłość miejsca nie pozwala nam jednak tym razem opublikować osiągnięć więcej niż jednego z nich:

Street Rod 2 dla PC

gdzie także zmieniamy plik HOTRODx. SAV, zmieniając w nim trzy bajty od offset 24 (hex) na wartość FF (hex). Efekt jak powyżej.

Uff. to by było na tyle, nasi drodzy. Pozostaje nam jedynie pożegnać się z wami, w oczekiwaniu na owoce waszej pracy, chle, chle...

Alex & Gawron

skrypty:

```
<premtem. scr>
; Skrypt do gry Street Rod 2
; do pliku HOTRODx. SAV
[$24] ($FF) ($FF) ($FF)

<strod. scr>
; Skrypt do gry Street Rod
; do pliku HOTRODx. SAV
[$10] ($FF) ($FF) ($FF)

<strod2. scr>
; Skrypt dla gry PREMIERSHIP FOOTBALL MANAGEMENT GAME
; dla pliku SAVEx. TEM
[33] ($FF) ($FF) ($FF)
```

Struktura skryptu:

Każdy wiersz zaczyna się od numeru bajtu od którego rozpoczniemy wpisywanie, ujętego w nawiasy kwadratowe. Po nim występują kolejne wartości bajtów zapisane w nawiasach zwykłych. W nawiasach możemy też umieścić ciąg xTekst, po napotkaniu którego edytor wyświetli Tekst i zapyta użytkownika, jaką wartość wpisać w dany bajt. Wszystkie wartości możemy wpisywać dziesiętnie, bądź też szesnastkowo - poprzedziwszy je symbolem dolara. Napisy występujące poza nawiasami traktowane są jako komentarz. Zresztą, co tu dużo mówić - oto przykład:

Chcemy od bajtu 200 (dec) włącznie wpisać trzy wartości FF (hex), zaś w bajcie 320 (hex) zawarta jest liczba żyć gracza, którą pozwolimy wpisać z klawiatury. Skrypt wygląda tak:

```
[200] ($FF) ($FF) ($FF)
[$320] (xWpisz liczbę żyć 0-255)
```

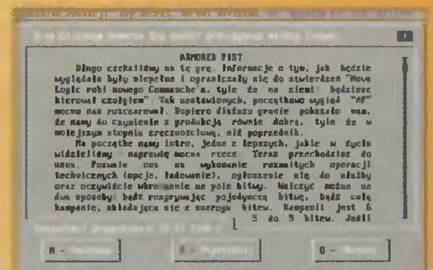
bbs

SysOp ma głos

Uff, zmianę drogi, którą poczta do nas dociera, mamy już za sobą. Po drodze udało mi się zgubić ze dwie konferencje, które przez kilka dni nie przychodziły do BBS-u, ale już wszystko jest w porządku. Teraz poczta ląduje u nas tak szybko, jak tylko jest to możliwe - nie da już się skrócić w sensowny sposób jej drogi. Dokładniej, drogę da się skrócić, pomijając jedno jej ogniwo, ale trzeba by wtedy korzystać z bardzo kiepskiej lini telefonicznej łączącej Top Secret BBS z BBS-em naszego RC (Region Coordinator - taka szycha w Fido). Gra nie jest warta świeczki.

Ponieważ zestaw konferencji dostępnych w BBS-ie ustabilizował się (na jakiś czas przynajmniej), mogę się pokusić o ich bardzo pobieżne przedstawienie. Jesteśmy w tej chwili w czterech sieciach - Fido, Pascal Net, Games Net i Proboard Net. Ta ostatnia to sieć użytkowników programu ProBoard, stanowiącego podstawę Top Secret BBS. Ze względu na jej wyjątkowo specjalistyczny charakter nie udostępniam rozprowadzanych w jej ramach konferencji użytkownikom. Również konferencje Games Netu wbrew pozorom nie mają wystarczająco popularnego charakteru, by był sens udostępniać je szerszemu ogółowi. Nieco lepiej jest z Pascal Net. Wprawdzie wszystkie rozprowadzane w jej ramach konferencje poświęcone są wyłącznie programowaniu w Pascalu, co zawęża krąg odbiorców, jednak nie w takim stopniu, żeby nie było sensu ich udostępnienia. Większość konferencji jest po angielsku, ale jest też kilka polskich.

Ostatnią, największą grupę, stanowią konferencje Fido. Wśród nich są GRY.POL - nasza konferencja o grach, z dość pokaźnym ruchem – ostatnio kilku zapalonych graczy w "System Shock" ostro wymieniało między sobą informacje o tym co, komu, gdzie i jak udało się zrobić (i skąd wziąć kod do tych drzwi na ósmym poziomie!). Drugą konferencją poświęconą grom jest angielskojęzyczna GAMES, o ruchu znacznie większym, jednak głównie po drugiej stronie Atlantyku. Z pozostałych konferencji warte zasygnalizowania są HYDEPARK.POL - konferencja o wszystkim i dla wszystkich, POL_DEV. POL - konferencja o różnych problemach sprzętowych, zwykle to tutaj można dowiedzieć się dlaczego na konkretnym modelu płyty głównej nie daje się uruchomić "Mortal Kombat", BUY_SELL. POL - tu można dać ogłoszenie, że chce się sprzedać lekko używany dysk twardy 52 MB, czasem nawet udaje się znaleźć kupca.



Konferencje są w tej chwili podzielone na dwie grupy - w jednej znajdują się wszystkie konferencje mniej lub bardziej przydatne programistom (cały Pascal Net, PASCAL, PASCAL. POL, CPLUSPLUS.POL, INFORMIK.POL...), druga to cała reszta - łącznie z uruchomionymi ostatnio echami dla miłośników dobrej kuchni (COOKERY.POL) i fotografii (FOTO.POL).

To tyle o konferencjach. Teraz niespodzianka - dla wszystkich, którzy ściągnęli zapowiedź tego numeru (TS33.EXE). Po uruchomieniu programu naciśnijcie klawisz F1. Ech, łza się w oku kręci... Niedługo będzie można przygotować obchody dziesięciolecia tej gry.

Wasz SysOp

Stare ale jare — TARGET RENEGADE

Lubimy komputerowe mordobicia, nie tylko te "pojedynkowe" jak "Mortal Kombat", ale także "chodzone", np. "Double Dragon" czy "Journey to the West" (choć pod tym względem niedoścignione są automatowe "Punisher" i "Cadillacs & Dinosaurs"). A kiedy się patrzy na te gry, aż trudno uwierzyć, że wszystko zaczęło się tak dawno...



Takim kamieniem milowym na drodze rozwoju mordobić ulicznych jest "Target Renegade", oczywiście na "Spectrumnę". Gra wyrzuca nas na ulice wielkiego miasta w zgoła niesprecyzowanym (ostała nam się ino taśma, z samego programu nic nie wynika, a instrukcję i opisy diabli wzięli ładnych parę lat temu) celu. Ostatecznie rzecz biorąc, zabawa sprowadza się do chodzenia po ulicy i bicia złych panów po buziach. Gwoli ścisłości należy dodać, że panowie starają się odgryzać, ich ciosy powodują spadek energii. Gdy zleci ona do zera to wiadomo, tracimy życie. Zresztą można je też stracić przez przekroczenie czasu przejścia danej misji, będącej cyklem kilku poziomów.

Oprawa graficzna, jest jak na owe czasy, odlotowa: pełny trójwymiar, niezła animacja. Muzyka... hmmm. Zmieńmy temat, tym bardziej, że cuda zaczynają się przy sednie gry, inaczej mówiąc: przebiegu bijatyki. Repertuar ciosów jest bardzo przyzwoity i realistyczny, poczynając od pięści, poprzez wyskoki z nogami, nóżkę w tył, czy też dobijanie znokautowanego przeciwnika. Wreszcie możliwość podniesienia sprzętu bitewnego - młotków czy maczug. Brakuje tylko swojskich, poręcznych sztachet z gwoździem. A jeśli dodać, że przeciwnicy potrafią współdziałać, np. w ten sposób, że jeden zakłada Ci nelsona, a drugi plombuje... Piękna sprawa. Gdyby ktoś zrobił taka samą grę na PC-ty, z odpowiednim dźwiękiem i grafiką, byłby to "number one" na listach przebojów.

A tak pozostaje nam tylko odpalić emulatory (lub wykopać ZX-a z ogródka gdzie od 5 lat leży zakopany pod grządką z marchewką...), darować sobie na chwilę "Armored Fista" czy "Wolfa" i... nie, nie powspominać stare, dawne, dobre czasy, tylko po prostu przyzwoicie, godziwie się zabawić, przy tej kolejnej z wielu gier, których nie ugryzł ząb czasu.

Alex & Gawron



Czytelnicy nadesłali

CYBERWORM

Mr. Jons w rozpaczy chwycił za słuchawkę telefonu. Jego dług sięgający kilku milionów dolarów spędzał mu sen z oczu. Nasz bohater postanowił poczynić ostateczny, choć niezbyt uczciwy krok. Szybko wykręcił numer swojego starego przyjaciela, ekscentrycznego naukowca-wynalazcy, który właśnie ukończył prace nad nowym modelem cyborga zwanym "Cyberworm".

W tej grze kierujesz właśnie "Cyberwormem". Twoim zadaniem będzie przebycie sześciu pięter budynku firmy "Cybernetics Company", wierzyciela Mr. Jonsa, w celu przeprowadzenia "drobnego" szachrajstwa. Aby ukończyć grę, musisz zebrać kilka przedmiotów. Są to: koprocesor arytmetyczny, karta "Hercules +", dyskietka z kodami programów, czysta dyskietka oraz lampa i akumulator do "Marka 3+", będącego centralnym komputerem firmy. Ponadto na wszystkich poziomach (oprócz czwartego) musisz odnaleźć 3 elementy kodu, otwierającego drzwi do następnego poziomu.

W czasie błądzenia po pokojach możesz napotkać strażnika. Z takiej sytuacji są dwa wyjścia: albo Ty go zabijesz, albo on Ciebie. Na wynik walki nie masz wpływu - jest on losowany przez komputer. Staraj się unikać strażników, gdyż spora część spotkań skończy się Twoją porażką. Ale jeśli jesteś ambitny i chcesz uzyskać 100% punktów musisz ich wykosić wszystkich. Z kolei na 6. poziomie, jeśli źle skręcisz, trafisz na programistę komputerowego. Jest on wyjątkowo sprytnym bydlakiem i często w walce z nim Twój Cyberworm traci swe droidzie życie. Na tym samym poziomie musisz odnaleźć 3 liczby, które utworzą kod, dzięki któremu włamiesz się do centralnego komputera, po uprzednim zamontowaniu w nim już wspomnianych przedmiotów.

A co wtedy? Wtedy dyskretnie wymażesz Mr. Jonsa z listy dłużników Cyberneticu, ujrzysz ekran z gratulacjami, a Twój mocodawca nie poskąpi Ci grosza za dobrze wykonaną robotę.

W grze ciekawie został rozwiązany problem sterowania bohaterem. Sterujemy nim bowiem za pomocą okienek ze strzałkami w różnych kierunkach (czy to naprawdę tak odkrywcze? - A&G). Za pomocą okienek możesz też sprawdzić, co znalazłeś po drodze lub zakończyć rozgrywkę w dowolnej chwili. Cały czas towarzyszą Ci komunikaty, informujące o wszystkim (np. co leży na podłodze, kogo spotkałeś itp.).

Na grafikę gry składa się przede wszystkim wizerunek Twojego cyborga (nawet niezły). Gdy walczysz ze strażnikiem lub programistą, ukazuje się również jego wizerunek. Muzyka na planszy tytułowej wprowadza w nastrój gry, zaś w trakcie rozgrywki panuje błoga cisza. Należy dodać, że "Cyberworm" jest polskiej produkcji, a stworzyła ją grupa Tocont.

Podsumowując: gra jest bardzo wciągająca, a jej przejście bez pomocy mapek może być trudne. Nie będę powtarzał banalnego stwierdzenia "W tę grę powinien zagrać każdy". Powiem raczej, że w tę grę MUSI zagrać każdy posiadacz Commodore 64, który lubi gry labiryntowo-przygodowe.

M&M'S



Rewolucja!

Podczas gdy tipsy rosły w siłę a tipsowiczom żyło się coraz dostatniej, ta rubryka, nie doglądana przez nas zbyt pieczołowicie, zaprzestała się rozwijać. Stało się tak głównie z uwagi na brak jasno określonych zasad gry i, co za tym idzie, najdziwniejsze rzeczy, jakie Czytelnicy nam przysyłali z nadzieją ich publikacji. Tak więc niniejszym zarządza się rewolucję. Jej bezpośrednim skutkiem jest określenie nowych, wspaniałych zasad pisania do rubryki "Czytelnicy nadesłali", zasad zgodnych ze sprawdzonym schematem "Kija i Marchewki".

Zacznijmy od marchewki. Za opublikowanie opisu, autor:

1/ Otrzyma roczną prenumeratę "Top Secret".

2/ Dostanie ufundowane przez wydawnictwo "Iskry" książki o wartości 150 000 zł (albo i więcej).

3/ O ile będzie tego sobie życzył i przyśle swoje zdjęcie, zostanie ono wydrukowane obok opisu.

4/ Obok tegoż zdjęcia wydrukujemy trzy linijki tekstu cenzuralnego na dowolny temat - oczywiście jeśli ktoś sobie życzy i wspomniany tekst podeśle razem z opisem.

A teraz kij:

1/ Opisy mają dotyczyć gier jeszcze nie opisanych w "TS".

2/ List musi zawierać mapę, tabelkę, rysunek kokpitu albo inny element graficzny. Wszystko to ma być dokładnie opisane.

3/ Autor musi podać swoje dane: imię, nazwisko i dokładny adres - są nam potrzebne do papierów, inaczej nic nie opublikujemy.

4/ Na kopercie musi być napis „Czytelnicy nadesłali".

5/ Całość nie musi być ślicznie narysowana i napisana, ale musi być czytelna. Dobra ortografia jest mile widziana, ale błędy nie denerwują nas aż tak bardzo.

Na czym kończymy, pędząc na pocztę, aby otrzymać pierwsze nowe, zreformowane (nie mylić ze zdeformowanymi) opisy.

Alex & Gawron

Listy

KĄCIK STAŁEGO KORESPONDENTA

Jak mam udowodnić, że ja to ja i mój list był publikowany w "Top Secret".

Rumun Navigator

Zadzwoń, my przez telefon sprawdzimy Ci kod genetyczny i udzielimy jedynie słusznego potwierdzenia. Ponadto oczekujemy wyjaśnienia, dlaczego otrzymaliśmy od Ciebie kilka kartek składających się wyłącznie z obraźliwych obelg. Chyba nie chcesz zostać zdegradowany do stopnia początkującego korespondenta, uuuu cha cha (to ma być upiorne)?

TAJEMNICE KUCHNI

Na podstawie czego robicie materiały do Listy-Świat?

Super Grolwer

Listę-Świat tworzymy w oparciu o listy przebojów z pism zachodnich, programów satelitarnych (w kilku telegazetach są takie) oraz list przebojów istniejących w Internecie (największej światowej sieci komputerowej). Wszystkie je oglądamy, uśredniamy i tak właśnie powstaje ta jedyna w swoim rodzaju lista.

TAJEMNICE KUCHNI, CD.

Jakie piwo najbardziej lubi Kopalny?

Winnetou

Każde.

PROROCTWA I WIZJE

Pojawiła się ostatnio nowa moda na wyznaczanie dat końca świata. Wiele czasopism już podało swoje wersje (najlepsze są "Skandale"). Moja propozycja to 2012. Czy macie jakieś (anty) koncepcje dotyczące tego tematu?

Ziółek

Nie podamy dokładnej daty, ponieważ nie zamierzamy odbierać chleba kolegom z prasy specjalistycznej - zresztą nie mielibyśmy szans, bo to profesjonaliści. Natomiast jeśli kiedyś Kopalny przyjdzie do redakcji bez objawów syndromu dnia następnego, Sir Haszak nie oleje przynajmniej jednego obowiązku służbowego, Emilus nie określi kogoś za pomocą słownictwa ginekologiczno-podwórkowego, Alex przyniesie tipsy w terminie, a Naczelny zapanuje nad sytuacją będzie można śmiało uznać, że koniec świata nastąpił.

KĄCIK CELNYCH RIPOST

Proszę nie przysyłajcie żadnej bomby, ani też magnezji w paczce z napisem "For your eyes only" - mam zapalenie spojówek.

Pan Niedźwiedź

Nie ma sprawy. Wysyłamy sekator w paczce z napisem "Do rąk własnych".

ROZWAŻANIA PSYCHIATRYCZNE

Kto w "TS" nie bierze środków uspokajających (silnych) ?

Lord Fredek

Gawron, a ponieważ jest nadpobudliwy, od czasu do czasu płoszy swoim słownictwem klientów i interesantów z poważnych firm - aczkolwiek uczciwie trzeba przyznać, ze nie zdarza mu się to częściej, niż trzy razy dziennie.

KUPIĘ - SPRZEDAM - ZAMIENIĘ

Sorry, że te kartki takie pomięte, ale z siostrą się biłem (...). A propos siostry: mam 18-letnią na zbyciu (3 miesiące gwarancji) wzrost 169 cm, reszty nie wiem. Jest chętny?

Rotups

Podeślij zdjęciówkę, może zainteresuje się nią Kopalny (jak wiemy z doświadczenia, zawsze przydaje się dobry rezerwowy, romans z Małolatą nie będzie trwał wiecznie) - jeśli nie, może będzie na nagrodę w konkursie?

CAŁE MNÓSTWO POWAGI

To jest list otwarty do redakcji pism o grach. (...) kilka redakcji rzuca się gwałtownie na gierkę sprzed 3 lat, o której już wszyscy zapomnięli. No i jest jej opis najpierw tu, a potem tam i tam także. (...) Aby rzecz wyjaśnić, wysłałem swój artykuł do dwóch pism (...) Ukazał się on wkrótce w nieco zmienionej formie w trzecim piśmie. Tylko dlaczego nie pod moim nazwiskiem!!??

K. K.

(w żadnym razie nie ten - A&G)

A to żeś przywalił, kolego! Czasopisma rzucają się na grę sprzed 3 lat, bo wyszła jej polska wersja. Jeśli chodzi o tekst, to nie wiemy, jakich pism sprawa dotyczy (bo nie podałeś), ale jednego jesteśmy pewni: nie ukazał się on pod Twoim nazwiskiem, bo nie ty go napisałeś. Jeśli chodzi o wymianę z innymi redakcjami, to Alex wymienia poglądy z Mc Sonem na bilardzie w piątki, zaś co do sprzedaży, to chętnie sprzedalibyśmy coponiektórym kopa, ale na pewno nie opisy. I podobnie jest z konkurencją - nikt takich numerów nie robi, cokolwiek by o nich nie powiedzieć.

STAŁY KĄCIK POETYCKI

Atarynki i Atarowce
dopadną was moje bombowce
czołgi, transportery
i inne bajery.

Ju$ef

W obliczu wielkiej sztuki wszystkie słowa są małe. Po prostu mamy tutaj kawałek pierwszorzędnej poezji...

WIADOMOŚCI LITERACKIE

Niniejszym informujemy wszystkich zainteresowanych, że w "Zemście" Fredry krokodyl był niedoszłym prezentem Papkina dla Klary, a nie obiektem handlu pomiędzy Cześnikiem Raptusiewiczem a Rejentem Milczkiem, jak to niektórzy znawcy literatury wypisują w swoich pisemkach.

WYCOFANIE NA Z GÓRY UPATRZONE POZYCJE

Ponieważ Amigowcy poczuli się urażeni oceną ich komputera wyrażoną przez Mr. Colę, czego objawem były bomby, ataki samobójcze, pikiety, stosy listów (m.in. od Mr. Fanty i Mr. Sprite'a) i pewne nie dające się nazwać substancje, którymi obrzucano nas na drodze do i z redakcji, zaprzestajemy zabaw z rubryką "Zdaniem Eskperdów".

KOMUNIKAT SPECJALNY NR 001

Niniejszym wyróżnia się kolegę Jakuba J. za przysłanie donosu na Krzysia K. w postaci wycinka z ogłoszenia o sprzedaży komputera (i to u konkurencji!!!).

Wyróżnia się też kolegę Danny Doya za obronę "TS" na łamach pisma "G", jednocześnie potwierdzając, iż wojny pomiędzy naszymi redakcjami nie ma.

Wreszcie, wyróżnia się kolegę Sir Ptaśka F. za nadesłany czołobitny wierszyk o redakcji TS.

KRZYŚ KUBECZKO - OPINIE, FAKTY, LUDZIE

Krzyś K. staje się osobą coraz bardziej publiczną, tak więc tym razem przekrojowo przedstawmy "klimaty". Zacznijmy od samego Krzysia, który w podsumowując rubrykę "Dema, Dema" o Atari (TS 10/HGW) pisze, komentując ignorancję (jego zdaniem) Badjoya: "Równie dobrze ja mógłbym napisać: "Do niedawna myślałem, że moje Commodore wyjałowiło się już całkiem, bo od momentu zebrania kilogramowego ziemniaka sprzęt już niczym godnym uwagi nie obrodził, ale przyszedł kolega, dołożył nawozu, podlał i znowu jest co jeść. ". Tyle Krzyś, my zaś przedstawiamy przegląd refleksji Czytelników:

"Popieram Doominika the Slayer" (Mad Pax)

"Jestem od niego dwa razy większy, silniejszy i niech się trzyma na baczności" (Markus)

"Dajcie jego adres, a będziecie mieli trupa" (Anonim)

"Zbudował go młodszy brat z klocków Lego" (Węgiel)

"Zakładam M. Z. K. K. K. - Międzynarodowy Związek Kontra Krzyś Kubeczko" (Filip W.)

"Niżej podpisani zakładają Klub Maniaków Krzysia Kubeczko (...) wyciąg ze statutu: popierać każde słowo MISTRZA; bezwzględnie służyć MISTRZOWI. " (8 podpisów)

"Chciałem podziękować Krzysiowi K. za wzorową postawę i poruszanie na łamach naszych problemów. (...) Niedługo założymy jego fan - club. " (Kubuś Puchatek).

Jak widać, poglądy są rozbieżne, wszystkim radzimy się zbytnio nie gorączkować (to niezdrowe) i czekamy na kolejną porcję Waszych opinii na temat naszego Czytelnika nr 1.

I na tym już koniec, a jeśli poprzednie wiersze coś komuś przypominają, to teraz już oficjalnie informujemy: w związku z nieustannymi prośbami czytelników i na ich specjalne życzenie, od następnego numeru na łamy TS wraca stara rubryka, w nowej formule, szacie i oczywiście genialnym wykonaniu. Nazwa? HIPERY. Wykorzystując radość Czytelników, po raz kolejny prosimy tu o pisanie na kopertach, jaka jest zawartość listu oraz przypominamy, że bardzo nam pomagają dokładne, strona po stronie, recenzje TS. Na czym żegnają się z Wami, jak zwykle już odpowiadający na listy

Alex & Gawron



rys. Dobrochna Badora-Zawadzka

Prezent dla Alexa pod choinkę...

A SŁOWO CIAŁEM SIĘ STAŁO...

Święta idą, zaś cytat z kolędy okazał się mieć jeszcze jedno znaczenie. Delikatnie anonsowane już przez nas zwiększenie objętości "TS" stało się faktem. W związku z tym oczywiście rośnie ilość miejsca przeznaczonego dla tej rubryki. Tak więc, Szanowni Czytelnicy, odbijamy się... nie nie odbijamy, odbiliśmy już dawno, po prostu tracimy z oczu peleton niemrawo ścigającej nas konkurencji i samotni na czele mkniemy dalej, tym razem przynosząc Wam co miesiąc aż 4 strony tipsów totalnych, upchanych najmniejszym możliwym drukiem wszędzie tam, gdzie się tylko da. I oczywiście wszystko to jest Waszym wspaniałym dziełem - wszak gdyby nie Wy, moglibyśmy przesypiać te dwie noce miesięcznie więcej, zamiast siedzieć ne górze listów i wklepywać Waszą twórczość - a tak mamy podkrążone oczy i obrzymią satysfakcję.

Prezentów świątecznych w numerze jest już trochę, tak więc w ramach Świąt i Nowego Roku zmieniamy tylko dyplomik na nowy, przygotowany przez Dobrochnę. Co prawda ona jeszcze nie wie, że ma go zrobić, ale podobno w "Listach" jest jakiś jej rysunek specjalnie dla Alexa pod choinkę i nie pozwolili go Alexowi obejrzeć, więc niachajża nasza kochane graficzka dowie się o dyplomie z lektury "TS".

A tak, po staremu wysyłamy dyplom + następny numer "TS" każdemu, kto podeśle do nas choćby jednego tipsa, którego opublikujemy. Jak zwykle prosimy o staranne pismo (szczególnie przy kodach) oraz dopisak "TNT" na kopercie. Wszystkie tipsy zostaną wykorzystane, choć muszą odczekać.

Święta, a więc czas życzeń. A więc życzymy wszystkiego najlepszego, ze szczególnym uwzględnieniem 15.000.000.000 stron TS oraz Wesołych Świąt i szczęśliwego Nowego Roku wszystkim naszym wspaniałym tipsarom, a zwłaszcza tym stałym i regularnym - ciągnijmy tak dalej, Przyjaciele, a za rok będziemy mieli 8 stron T'n'T.

Na czym kończą, obiecując że odezwą się w przyszłym roku o ile tylko przeżyją Sylwestra

Alex & Gawron

P. S. "Gazeta Komputerowa" (dodatek do "Wyborczaj") zawsze daje nam dużo radości. Tym razem bardzo nas rozbawił fakt, że dwukrotnie (w odstępie 2 - 3 miesięcy) została tam opisana ta sama gra, a konkretnie "Raptor". Gratulacje i najlepsze życzenia, Panowie z "GK"! Wywinęliście numer, jakiego nam się nigdy nie udało...

ACTION BIKER / Commodore / Kimbol
"POKE 15489, 48" - nietykalność.

ADAX / Atari / Tengel
Wciśnij "Option" + "Select" + "Start".

AFTER MIDNIGHT / IBM PC / WWF
Właściwa trasa, aby przejść "Dark Corridors": "N", "E", "N", "E", "S", "S", "S", "E", "N", "E", "N", "W", "N", "N", "W", "W", "N", "W", "S", "W", "S", "S", "W", "S", "E", "S", "E", "N".

ALCATRAZ / Atari ST i inne / Patrick Walczyk
W szopie i za muzeum znajdziesz dodatkowe życie.

ALIEN WORLD / Amiga / Piotr Liganza
Wpisz "BILL AND TEDS BONUS GAME" na ekranie tytułowym - nisakończons życla i kompletne uzbrojenie.

AMAZING SPIDERMAN 2, THE / Game Boy / Droktorek
Hobgoblina należy slę uwiesić tak, aby zlsciał ne dół. Lizarda nejlepiej pokonać zaganiając go do rogu i waląc cały czas ręką.

AQUANOID / IBM PC / Maciejek "Grzanka" Pronobis
2. INVASION ON THE DISCS 3. LIVING IN A BOX.

APOCALIPSE / Amiga / Tomasz Jagodziński
Aby łatwo zniszczyć czołg, należy wylądować i odpalić broń większego rażenie.

ARCANOID / Nintendo
Przyciśnij "Start" + "Turbo A" - poziom wyżej.

ARNIE / Commodore / Skorpion
Po zabiciu czarwonego żołnierza możesz zabrać jego broń.

AUTOMANIA / Commodore 64 / Kimbol
"POKE 2249, 9" nieśmiertelność.

AWESOME / Amiga / Piotr Ligenza
Na ekranie "Cargo/Energie" nakieruj kursor w lewy górny róg i łeciśnij "+" ne klawiaturze.

BABY JACK / Commodore / Kojak
Klewisz "P" - następna plannza.

BAD BDY / Amiga / Svensson
Zatrzymej grę klawiszem "F10", następnie wpisz kasło "IMLITTECRAZYMANINDARKREALITY" i naciánij "Enter". Jeśli to nie działa, spróbuj jeszcze raz - 99 żyć.

BALL / Amiga / Amigowisc z Legnicy
W "High Score" wpisz się jako "LDNEBUNDLE".

BARBARIAN 2 / Atari ST / Patrick Walczyk
Gdy ujrzysz "SILMARKS" wduś "T" - nieśmiertelność.

B. A. T. / Amiga / Mr. Plum
1. Idź do salonu gier, przyjmij wyzwanie rzucone przez jednego z klentów. Wygrasz nagrywając grę ne video i puszczając ją w zwolnionym lampie. Zamiast brać od niego 1000 krelów, zaproponuj mu towarzyszenie Ci po mieście (wolne wejście do północnego airlocku), zaraz po tym wybierz opcją "Search" - masz wszystkie przedmioty.
2. W pokoju hotelowym znajdziesz kartę wstępu do sekcji inżynieryjnej (warte ponad 3000 kredytów).

BASIL / Atari / Ząbi
Kiedy wróg pilnuje pojemnika, do którego chcesz zajrzeć, musisz szybko podejść i nacisnąć spację. W czasie badanie pojemnika kontekt z myszą nie jesl groźny.

BATMAN THE MOVIE / Commodore / Nietoperek
Aby strącić Jockera z dałanki, strzel w niego linkę.

BATTLE OF BRITAIN / IBM PC / Maciej Broniarski
Będąc w służbie R. A. F. wybiarsj zawsze Spitfire'a Mk II, wybierz też 6 samolotów i bądź skrzydłowym (wrogowie ntekują nejpierw dowódcę).

BATTLETOADS
AND OOUBLE DRAGON / Nintendo / Man on tka Mission
W 4. poziomie, kiedy lscisz ntetkiem kosmicznym, naciśnij guziki "A" + "B" naraz. Po wyknneniu zwrotu pojewi się zielony calownik, nakieruj go na przeciwnika wciąż trzymając guziki. Poczakaj sż slanie slę biały i puść guziki - wystrzalisz rakietę samonaprowadzającą.

BEAVERS / Amiga / Joes
W czasie gry wstukaj "BIGBIGBIGB". Teraz "F2" - nestępny level.

BIOMENONACE / IBM PC / Liu Kang
Można wchodzić i wychodzić do i z domów i bloków przez wybite bądź otwarte okna. A gdy zdobędziesz klucze, możesz otwierać szafki (jeden klucz moża otworzyć tylko jedną).

BEATLE JUCE / IBM PC / Amigowiec z Legnicy
Kody do leveli: "EERIE", "TRICKY", "WERIDO".

BLACK GALERY, THE / Commodore / Krzyniu
Na stronie tytułowej napisz "JOHN" - dodatkowe 8000 gp.

BODY BLOWS GALACTIC / Amiga / Svensson
W "High Score" wpisz "DESIRE93" - nieskończone liczba kredytów; "LORDARSE" - nieśmiertelność.

BOULDER DASH / Nintendo / Kowalski Jacek
Na planszy 1 - 4 trzeba uwolnić motyla i nalnąć go kamienkas. Powstaną w tan sposób kryształy. Kiedy jestsá w sytuacji bez wyjścia, wduś "Turbo A" + "Turbo B" i przytrzymaj 5 sekund - śmierć bez czekania ne koniec czasu.

BREAKTHRU / Commodore / Zygryf
Spacja lub "F1" powoduje, że możesz przejechać nad niektórymi przeszkodami.

BRUCE LEE / Commodore / Maciej Głombiszewski
"POKE 7623, 165" - nieśmiertelność.

BUBBLE BOBBLE / Amiga / Piotr Ligenza
Jako hasło podaj "DDFFA".

CAGE MATCH / Commodore / Lucas & Kawasaki
Jeśli cbcesz szybko wygrać, wdrap się ne ścianę ntezającą ńag, a przeciwnika szlag trafi.

CANNON FODDER / Amiga / Sir Rafał - Moeller
W 3. fazie 8. misji, po wyjściu z "labiryntu" przejdź przez rzekę i idź prosto do końca korytarza. Na końcu korytarze będzie stała palma (krzak). Wysadź ją, zabierz ogniały język i przybędzie Ci sż 50 pocisków do bazooki.

CANNON FODDER / Atari ST i inne / Patrick Walczyk
1. Gdy w pobliżu domu znajduje się działo wroga, stań ne chwilę przy drzwiech, a potem idź w bok.
2. W 4. etapie 3. misji rzekę trzeba przeakoczyć. oczyść teren i z odpowiednim rozpędem ekocz z mmpy. Gdy w padniesz do rzeki, wyjedź nim Jeep zatonie.

CARS, THE / Commodore / Krzyniu
Naciśnij "T", "M", "Q", "R" i "F1", potem "Return" i "B" - nieskończona ilość benzyny.

CASTLE MASTER / Commodore / Adam Trębski
Przejdź przez kominek w kuchni, albo przez przejście za karakami - znajdziesz tam żarcie.

CATACOMBS 3D / IBM PC / Sir Gaby
Strzelaj w ściany jak oszalety, otwierają się tajne przejścia z życiami i energią.

CENTURION / IBM PC / Generalissimus
1. Sztuka dyplomacji. Na poziomie "Emperor" można zająć bez walki następujące kraje: wkraczając legionisn kawaleryjskim: Sycylie - Diplomatic, Agressive, Offer alianca, Low; Mauretania - D, A, O, L; Syria - Friendly, Friendly, D, L; wkraczając armią konsularną; Mezopotamia - D, D, O, L; Armenia - jak Mezopotamia; Arabia - D, A, O, L; Egipt - F, F, O, L; Brytania - A, O, L; wkraczając legiomus zwykłym - Cilicie - F, O, L.
2. Po pokojowym wajściu do Egiptu masz nzansę dokładnie poznać Kleopatrę. Zadaje ona pytania, Ty zaé zawsze wybierej pierwszą odpowiedź - będzie Twoja.

CHASE HQ2 / Amiga / Ninja
Gdy gra ładuje się, przytrzymaj klawisze "F5" i "H" - wszystkie stojące ne drodze pojazdy znikają.

CIVILIZATION / IBM PC / Feud
Jeśli masz ochotę ubić komuś fizjonomię, a rząd nie pozwala ci zerwać pokoju (jesteś po rewolucji), idź do miasta wroga dyplomatą i wybierz opcję "Inite A Revolt". Przejmiesz miasto i automatycznie masz wojsę z kim chciałeś.

CIVILIZATION / IBM PC / Kamil Patora
Podczas gry wciśnij: "~", "1", "2", "3", "4", "5", "6" - odsłonięcie całej mapy.

COLORADO / Atari ST i inne / Patrick Walczyk
Aby pokonać wilka, trzeba zdobyć srebrną kalę. Ma ją medytujący wojownik ne szczycie góry. Wystarczy wypalić z nim fajkę pokoju (wziętą z wioski).

CORRIDOR 7 / IBM PC / Kuba
Cudowne klawisze: "W" + "A" + "X". (Gratulacje - A&G)

CRAZY FOOTBALL / Amiga / Piotr Ligenza
Po wpisaniu kodu "KS4PFGLLLLL88V8222" zaczynasz grę od 3. ligi.

CRYSTAL KINGDOM DIZZY / Commodore / Kawasaki & Józwa and Lukas
Aby uruchomić windę, połóż na podwyższeniu obok niej odważnik. Ciastko daj słoniowi, a otrzymasz parasolkę.

CURSE OF SHERWOOD / Commodore / Leszek Karpiński
Daj mieszek dziadkowi z laską, da Ci mapę, jak przejść przez bagne. Broń "Ice Wand" zamraża rzekę.

CYBERNOID 2 / Commodore / Night Wacha
"Fire" + "9" - nestępny poziom.

DEEP CORE / Amiga / TW
W czasie gry wpisz: "I NEED OXYGENE" - tlen; "I NEED ENERGY" - energia.

DELIVE DANCE / Amiga / Svensson
Naciśnij "Backspace" i ruszaj się kursorami.

DOODLE BUG / Amiga / Piotr Ligenza
W czasie gry wciśnij jednocześnie "S" + "E" + "G" + "A" + lewy przyciek mychy - aktywizuje aię pełne "Cheat menu".

OOUBLE DRAGON / Nintendo / Nintendowcy
"Start" + "Turbo B" - sporo żyć. "Start" + Turbo A" - inny poziom.

DOUBLE DRAGON IV / Nintendo / Nintendowcy
Wclánij 2 razy "Select" _ "Start" - dostaniesz dużo żyć.

OOWNHILL ROLL / Commodore / Kawasaki & Lucas
Rozbijaj bałwanki, a powiększysz się i będziesz szybciej jechał.

DUNE / IBM PC / Feud
Nie musisz wysyłać transportów przyprawy do Imperatora od razu po otrzymaniu polecenia. Możesz spokojnie poczekać do końca następującej po danym dniu nocy.

DUNE 2 / Amiga, IBM PC / Tomasz Nieściór
Aby rozwalić wrogą wyrzutnię rakiet, podjedź do niej jak najbliżej - nie zniszczy Cię nne, bowiem jest skuteczna wyłącznie sa długich dystansach.

DUNE 2 / IBM PC, Amiga / Czarek Brzuzy
Strzelaj w "pryszcze" znajdujące się na powierzchni Diuny (są nne zaznaczone na radarze tak samo, jak Twoje jednostki) - po strzale wysypuje się z nich dużo melanżu.

ELVIRA II / Amiga / Tomasz Nieściór
Aby bezpiecznie spotkać się z dziewczyną zmiesiającą się w smoka, musisz mieć na sobie kurtkę, helm, rękawice i buty oraz czar "Courage" (dodaje odwagi.)

ENGLAND CIVIL WAR / Commodore / Kimbol
Żeby wygrać, nie musisz niszczyć armii wroga, musisz tylko zburzyć wrogi fort.

EXPLODING FIST / Commodore / Kimbol
Kiedy walczysz z komputerem, zadaj mu 1 cios, przeskocz nad nim i schowaj się pod wodę ("Dół").

EXPLODING FIST 3 / Commodore / Night Wacha
Wciśnij "Restore", a Twój karateka podnibaie nogę i będzie jechał jak ne wrotkach. Zatrzymasz go "Fire'awi".

EXTERMINATOR / Amiga / Zając
Kiedy grasz w kuchni, spróbuj strzelić w zamrażalnik - otwiera się raz na całą planszę.

F - 15 / Amiga / Ninja
Niektóre kody: 1 - A; 4 - J; 7 - H; 6 - L; 11 - P; 14 - K; 15 - E (lub B).

F - 19 STEALTH FIGHTER / IBM PC / Feud
Jeśli startujesz lub lądujesz na lotnisku Scuda Bay (Libie), zainteresuj się okolicami wieży. Stoją tam dwa AN - 72 i wspaniale wylatują w powietrze po serii z działek.

W środkowej Europie, jeśli masz zniszczyć (Mobile SAM), po wykonaniu zadania przeleć się w okolicy celu - są tam całe stada czołgów i dostajesz za nie sporo punktów (20 za szt.). Podobnie warto zaglądać w okolica radarów SAM, bo specjalne wyrzutnie są o wiele cenniejsze od zwykłych rakiet SA.

F - 20 RETALIATOR / Atari ST / Patrick Walczyk
Sposób na MIG - i: zejdź do średniej wysokości i po zwęgleniu 1 maszyny, po każdym strzale wciskaj "X".

FAST LANE / Atari ST / Patrick Walczyk
Podczas kwalifikacji wciśnij "F1" i spację - 1. miejsce.

FINAL BLOW / Commodore / Kojak
Aby wygrsć z każdym przeciwnikiem, trzymaj cały czas "Fire" + "Góra".

FIRECROSS / Nintendo / Nintendowiec kolega Commo
Wciśnij jednocześnie "Lewo" + "B" - uzupełnie energię.

FIRE FORCE / Amiga / Colonel
Misję 9 (uwolnisaie zakladników w mieście) przejdziesz bez wysiłku. Uwolnij jednego lub dwóch zakładników i zostaw ich sa pastwę losu, następnie pozabijaj wszystkich kręcących się w pobliżu wrogów (pozostałych zakładników też) i wal do śmigłowca (ne początku levelu).

FIRE FORCE / Amiga / Zając
1. Aby przejść murek w 3. misji, należy wejść do ostatniego przed nim budynku, zejść ne sam dół, załatwić goście i zejść po schodach ukrytych za pudłami.
2. W czwartej misji, na samym początku, biegnij aż zobaczysz korzeń. Dalej należy się czołgać, ko zobaczyłby Cię snejper z bunkra.

FIST FIGHTER / Amiga / Svensson
Zatrzymaj grę i neciśnij "E" - pełna moc.

FLASHBACK / Amiga / Tomzo
W trakcie gry nacisaj "Ctrl" + "C" - więcej animacji.

FLIMBOS QUEST / Commodore / Sir Marcin
1. level. Idź w lewą stronę, na końcu levelu stań na ostatnim szczeblu i "Fire" + "Dół" (oznaczmy to skrótowo "FD" - A&G). Stań nad drzwiami sklepu i "FD". Idź w prawo, na koniec levelu, nteń ne tle drzwi do skarbca i "FD".
2. lavel. Idź w lewo, na konisc levelu, stań przy drzwiach do skarbca (z prawej strony) i "FD". Idź w lewo, zeskocz na wysepkę pod mostem i "FD" (*). Idź w prawo do końca levelu, przejdź przez most, stań ne dole i "FD".
3. level. Idź w lewo, ne koniec levelu, stań ne dole po prawej stronie groty i "FD". Na tym samym ekranie, co drzwi do sklepu (może trockę w prawo) znajduje się kamień odizulowany od innych. Stań ne nim i "FD". Idź w lewo do końca levelu, z prawej strony kolumny "FD".
4. level. Idź w lewo na koniec levelu, nteń ne wysepce i "FD". Stań nad drzwiami do skiepo i "FD" (*). Idź w prawo, na koniec levelu, koło skurbca po prawej ne samej górze jest kamień i "FD".
W każdym miejscu można tan manewr wykonać tylko raz. W jego efekcie dostajesz czas, fioletowy płyn, życie, nową broń lub sektor. (*) oznacza że dostaniesz sektor, jeśli wcześniej zabijesz "żółtego stwora".

FLIMBO'S QUEST / Commodore / Zygryf
W 6. levelu idź w lewą stronę sż do końca. Kucnij ne schodach. Jeżeli masz zabić latającego byka, dostaniasz całe hasło, jeżeli coś innego - jedną literę.

FLINSTONES, THE / Nintendo / Dziecko Wojny
W czasie gry wciśnij "Start" - pojawi się ludzik z przyszłości. Zbieraj beczki, a zdobędziesz więcej żyć i mocy.

FOOTBALL MANAGER / Commodore / Kimbołek
Piłkarzy sprzedawię zawsze pod koniec rozgrywek, szczególnie tych, których "Skill" jest małe.

FORMULA 1 GRAND PRIX / Amiga / Tomzo
W trakcle "Non - championehip race" ne ontetnim okrążeniu wjedź do boksu i poczekaj ne napisz "Race Over". Bez względu ne to, jaką miałeś pozycję, wygrałeś.

FRANKENSTEIN / Commodore / Leszek Karpiński
Świetlny pręt znajduja się na dachu pierwszego domu wa wsi, a świeży mózg - ne końcu wsi.

FRANKO / Amiga / Mariusz Góral
Jadąc maluchem zabijaj tylko gości pokazujących Ci

Tipsy & kody

"fucka" i grubych facetów - dostajesz za nich energię.

FRONTIER / Amiga / Tomasz Jagodziński
Proste lądowanie na planecie: nastaw autopilota na lądowisko, leć na piątym przyśpieszeniu nzasu. Gdy dostaniesz zezwolenie na lądowanie ("Clearance Granted... ") włącz 3, stopień przyśpisazenia czasu - sukces murowany.

FRONTIER / Atari ST / Patrick Walczyk
Weź jakiegoś pesażera i spróbuj na złomowisku wymienić swój statek na coś tańszego - możesz powtarzać ten manewr przez rok.

GAUNTLET / Atari / Wieczór & R. Wiśniak
Żywność z trójkętnych paczek jest zatruta. Postój postacią 5 minut w miejscu - nisapodzianka.

GETAWAY TO ABSAY / Commodore / Kimboł
Wpisz "POKE 2264, 99".

GHOSTBUSTERS / Amiga / Piotr Ligenza
Gdy pojswi się napis "Activision", nsciénij "Ctrl" + "Alt" + "S" + "U".
GLADIATOR / Commodore / Kawasaki & Lucae
W 5. planszy trzymaj błyskawice, by zabić szalonego widza. Z innymi wrogami musisz sobie radzić zwykłą bronią.

GOAL / Ni[illegible] / Kowalski Jacek
W czasie g[illegible] "A" + "B" - piłka poleci szybciej i wyżej (bram[illegible] większości przypadków bezradni). W pisrwszej rundzie "World Cup" przeciwników mijaj zwodami.

GOLF INTERNATIONAL / Nintendo / Kowalski Jacak
Aby uderzyć piłkę wduś "A", potem "B". "Dół" - wybieranie rodzaju uderzania.

GREAT ESCAPE / Commodore / Przemysław Kędzierski
Gdy mesz morale jest niskie, ściągaj go i zakładaj, eż będziesz mial 100%.

GREAT TANKS / Nintendo / Nintendowiec kolegs Comma
Rozjeżdżając żołnierzy uzyskasz dodatkową energię, strzelając do ganerałów - bloczki z energią.

GREMLINS / Atari / Wieczór & R. Wiśniak
Naciśnięcie klawinza "Shift" powoduje czasowa unieśmiertelnienie gramlinów.

GUN RUNNER / Commodore / Zygryf
"F1" + "Góra" - bomby.

GUNSHIP 2000 / Amiga / Piotr Liganza
"Alt" + "P" + "C" - ukryte manu.

HARPOON / IBM PC / Feud
Jeśli wykryjesz "Large airborne contact" lub samoloty lecące z prędkośoią poniżej 400 kts, staraj się je jsk najszybciej przechwycić i zestrzelić. Są to najprawdopodobniej AWACS - y lub ciężkie bombowce uzbrojone w dalskosiężne rakiaty powietrze - woda.

HARRIER ASSAULT / Amiga, IBM PC / Colonel
W katalogu "DG" znejdują się zbiory zawiarsjące wektorowe opisy wszystkich występujących w grze ubiaktów animowanych. Jeśli zmienisz nazwę dowolnego pliku z tego lertelogu ne "AV - 8B" (pamiętaj o kopii zapasowej), to okaże się, ża latasz np. statkiem czy ciężarówką (oczywiście zachowującą się jsk normalny Harrier).

HEART OF CHINA / Amiga / T[illegible]
Gdy przylecisz do miejscowości Heng Du, w kuchni w fortecy Li Denga zobsczysz sporego dobermana. Skręć w prawo do jadalni, zabierz butelkę wisn i przewróć lampę.
Budynek zacznis się pelić. Wróć do kuchni i daj wiso psu.
Po chwili będzie spał. Idź do magazynu, zabierz nóż i wyjdź do holu, nie będzie tam straży, bo pobiegną gasić pożar.
Możesz teraz uwolnić Kate.

HEROES OF THE 357TH / IBM PC / Maciej Broniarski
W misji, w której niszczysz cele naziemne, najpierw zniszcz mosty, fabryki stc. , a ne końcu cal misji.
Na wrogim lotnisku da się takás zniszczyć znajdujące eię tam esmoloty (z karabinów maszynowych), a przy fabrykach - ciężarówki.
Na liniach kolsjowych wsgony niszcz karabinami, a esmą linię - działkism.

HOLLYWOOD POKER PRO / Commodore / Kimboł
Kiedy panisnka stawia 5$, przabij do 25 i tak sż spasuje.

HOSTAGES / Commodore / Komboł
Do pomieszczenia, w którym widziałeś przez oka o tarrorystę nie wchodź, bo ne pewno zginiesz.

HUNTING / Amiga / Piotr Ligenza
Gdy ukaże się tylułowy obrazek, wpisz "ILOVEAMIGA" - nieśmiertelność.

INTERNATIONAL 5 - A - SIDE FOOTBALL / Commodore / Szymon "Titan" Andruch
Najłatwiej strzalić bramkę, kopiąc piłkę od bandy.

INTERNATIONAL KARATE + / Atari ST / Patrick Walczyk
Po wgraniu wciśnij "F1" - zapobiega wienzaniu się gry.
IRON HORSES / Commodore / Kawasaki & Lucas
Zawsza wybieraj pistolet lub bat. Jeśli wybisrzesz pięść, zginiesz przy pierwszym wagonie.
I
RON LORD / Commodom / Night Wacha
Pemmetry strzału z łuko na konkursie: dla wiatru 03 - 50 ałki 20 - 41, kąt 20, lewo 34; dla wiatru 64 - 07 w prawo siła 39 - 41, kąt 20, lesm 34; dla wiatru 04 - 07 w lewo: siła 39 - 41, kąt 20, prewo 32.

ISHAR II / Atari ST i inne / PATRICK WALCZYK
Aby opuścić Irvso kiend, nie trzeba zabijać żabola. Wystarczy kropnąć faceta na przystani, ale tylko magią (musisz mieć Unknowna). Do napoju Arbool potrzebny jest jeden składnik, którego nie można kupić w żadnym sklepie. Jest to "COMDTE DE PISSENLITS". Znajduje się on ne t. wyspie, na bagniskach z osami - jest to mały zielony krzaczek.
Aby pokonsć Żywioł Ognia i Smoka ne Olbar Isiend, nie musisz używać czaru chroniącego od ognia. Kup jak najwięcej strzał i strzelaj stojąc tak, abyś był twarzą do ściany, a po przesunięciu się w prawo stał naprzeciwko wroga (czyli widzisz wroga za ścianą). Gdy skończą Ci się strzały, rozmnóż sztylety (T'n'T, TS 8'94). Na Irvan Island wracaj tylko by się nejeść lub kupić strzały.
I
SHAR III / Amiga / No Nama
Za grzyby z lesu możesz dostać w sklepie z miksturami sporo kasy.

JAGUAR XJ228 / Amiga / Tomzo
Jak tylko starter krzykois "GO! ", naciśnij klawisz "P" i jeszcze raz "P" - od razu wygrałeś.

JONES IN THE FAST LANE / IBM PC / Maciejek "Grzanka" Pronobis
Na początek poproś o prace w Monolight Burgsrs, ukończ 2 szkoły i poproś o Black's Market, ukończ kolejne 2 szkoły i spróbuj w banku, fabryca lub wyższego stanosáska w "BM".

JURASSIC PARK / Nintendo / Piotr Zmysłowski
Aby przejéć planszą, należy zabrać wszystkis jajka, które są tu i ówdzie porozrzucane.

KARATE KID 3 / Atari ST / Patrick Walczyk
Po powaleniu pierwszego przaciwnika "P" - wybór planezy.

KICK OFF / Amiga / Tomzo
Jsáli chcesz obronić rzut karny, wciskaj "Fire".

KICK OFF / Atari / Wieczór & R. Wiśniak
Ustaw się neprzeciwko bramkarza, gdy będzie wykopywał piłkę - istniejs możliwość jsj przechwycania.

KLĄTWA / Commodore / Leszek Karpińeki
Przedmioty potrzebne do czarów: wiatru - missżek; otwarcia - róg; pieczęci - sygnet; alchemii - kamień filozoficzoy; siły - kieł słonia; istnienia - laska; czasu - klspeydra (i nie można mieć za sobą innych przedmiotów).

LARRV 2 / Wszystkie / Patrick Walczyk
Hsało dla komputsra: "1111".

LASEROMANIA / Atari / Ząbi
"K" - skipper levsli; "S" - mniejsze tempo gry.

LAST BATTLE / Amiga / Skorka
W "High Score" wpisz się jako "TORATORATORA" - nieśmiertelność.

LAST NINJA / Commodore / Kawasaki & Lucas
Najskuteczniejszą bronią jest gwiazda.

LAZY JONES / Commodore / Kombclo
Po wgraniu gry wpisz "POKE 2971, 9" i uruchom grę.

LITTLE NINJA BROTHERS / Nintendo / Gam
Kinga Glupe zdołasz zabić dopiero po uzyskaniu 45. levelu doświsdczania.

LOMBARD RAC RALLY / Atari ST
Gdy starter machnie flagą, wduś "Esc" - 1. miejsce.

LOTHAR MATTHAUS / Amiga / Luis
Podczas gry wpisz "LDTHAR" - mecz skończy się dotychczasuwym wynikiem.

MAGIA / Atari / Tengel
Odnajdź gęsie pióro i pergemin. Pióra użyj przy obrazie, sporządzony rysunek daj Hexe Morganowi.

MANIAC MANSION / Wezystiés / Radek
1. Klusz do domu znajdziesz pod ścierkę.
2. W kuchni jest Edna (złapie Cię, jak tylko podajdziesz), na szczęście stoi przy lodówce, bądź ostrożny, podejdź do ziswu, wróć, wyjdź ezybko z kuchni i ponowaie wajdź - droga wolna.
3. Jeśli wpadniesz do lochów, możesz wydostać się na 2 sposoby. Albo zmasakruj żyrandol i zdobądź klucz do lochów, albo wduś cegłę nad głową szkieleta. Druga mstoda dzista tylko gdą dwie osoby, jedna wdusza cagłę, a druga wychodzi.
4. Jeśli zatrzyma Cię ośmiornica na 2 piętrze, przekup ją sztucznymi owoozmi.

MANIAC MANSION / Commodore / Tomasz Kulbiej
Szyfr do sajfu: 1029.

MARID BROTHER / Nintendo / Nintendowcy
Grzyb życie: 1 - 1 - za trzecią kolumną przed małym pagórkiem; 1 - 2 - nad drugą ceglenią półką; 3 - 1 - nad mostkiem. "Fsaolka": 2 - 1 - w cegkinej "półce" ned przepaścią; 4 - 2 - za windą, w małej półce ceglanej.

MASTER HEAD / Commodore / Josa
"POKE 14146, 169" - nisnkończons ilość prób; "POKE 32050, X" - zaczynesz pod poziomu X.

MASTER OF ORION / IBM PC / Czarek Brzuzy
Staraj się utrzymywać z większością przeciwników bardzo dobre stosunki dyplomatyczne, a po jskimś czasie na pewno wybiorą Cię w głosowsniu na władcę galaktyki.

MICKEY MOUSE / Ninlendo / Kowalski Jacek
Wciśnij "Turbo A" + "Turbo B" + "Select" + "Góra" + "Start" - znajdziesz się w ostatniej pienezy.

MICKEY MOUSE / Nintendo / Piotr Zmysłowski
Strzelając w okna można dostać życie lub klucz, zbierając go dostajssz sią do bonus levelu z aniołkami. W świecis Woods Land w kwiatkach znajdziesz ukryte niespodzisnki, a strzelając w drzewa dostaniesz chwilową nieśmiertelność.

MIDNIGHT RESISTANCE / Wszystkie / Pstrick Walczyk
Po co mamowsć snerglę? Wskocz na samochód.

MIECZE VALDGIRA / Atari / Wieczór & R. Wiśniak
Taktyczaa nieśmiertelność: zatrzymaj się na progu komnaty i trzymaj strzał sż do zaiszczenie duchów.

MIECZE VALDGIRA II / Amiga / Patrick Walczyk
Podczas gry wpisz "MANIAK".

MIGHTY FINEL FIGHTS / Nintendo / Gam
W ostatnim levelu uderzając w tabliczkę z narysowanym stekiem dostaskusz całą nnergię.
MISSION ELEVATOR / Commodore / M. Kiereczyński
Aby uzyskać nieśmiertelność, wpisz: "PDKE 34756, 152".

MORTAL KOMBAT / IBM PC / Golonóg
Goro najłatwiej pokonać stosując kombinację: kopniak za wyskoku i odskok.

MORTAL KOMBAT / IBM PC / HP
Wpisz dużymi literami "DIP" - pojawi się "Cheat Menu".

NAJEMNIK / Atari / Ząbi
Wpisując w podaniu: "BILBO", "ELROND", "BALADRIELA", "ARAGORN" lub "MITHRANDIR" dokonasz cudów.

NEMESIS WARLOCK / Commodom / Kawasaki & Lucas
Kiedy z zabitego potwora wyjdzie duch, skieruj się w jego stronę i ieciénij spację.

NMP CHALLENGER / Commodore / Kawasaki & Lukas and Józwa
Przyśpisazasz wciakając po kotei "F1", "F3", "F5", "F7" i trzymając ieciśnięte "Fire" lub "Rskım".

OIL IMPERIUM / Atari ST / Patrick Walczyk
Nie rób zamachu na bogatą firmę - na pewno ma detektywa.

OUT OF THIS WDRLD / Atari / Night Wacha
"P" + "D" + "S" + "Fire" - więcej żyć.

PINBALL FANTASIES / Amiga, IBM PC / Franz
Podczas gry wpisz któreś z podanych haseł, ciekawe reakcje: "EARTHQUAKE"; "VACUUM CLEANER"; "EXTRA BALLS"; "ANDREAS"; "ULF"; "MARKUS"; "FAIRPLAY"; "DIGITAL ILLUSIONS"; "THE SILENTS"; "FREDRIK"; "OLOF"; "BARRY"; "CREW".

PIT FIGHTER / Amiga / Colonel
Pomiędzy poszczególnymi levelami nie ruszaj joyem. W następnej walce Twój zawodnik będzie trochę szybszy (nie dotyczy levelu nr 7).

PIT STOP 2 / Commodore / Zygryf
Nie tankuj paliwa do pełna, gdyż po wyjechaniu z bokso nie będziesz miał go wcale.

POLA NAFTOWE / Commodore / Kawasaki & Lucas
Przy ustalaniu cen rur, pomp i wagonów wpisz cenę ujemną (np. - 50) i przy zakapla tych przedmiotów będziesz otrzymywał plsniądze.

POLAR PIERRE / Atari / J. Wieczór
Poziomy przeskakujesz ławiszem "Select".

POLICE QUEST / Amiga / Franz
Skorzystaj z telefonu i wykręć numer 209 - 683 - 6858 - niespodzisnka.

POLICE QUEST 2 / Atari ST / Patrick Walczyk
Sposób demontażu bomby: przetnij żółty, porpurowy i niebieski. Połącz żółty, przetnij biały i żółty.

POWER BLADE / Nintendo / Sebastian Szorc
Jeśli znalazłeś przedmiot oznaczony literą "E" a masz mało energii, to wciśnięcie "Select" uzupełnia ją.

Tipsy



PREDATOR / Atari ST / Patrick Walczyk
Kod do 2. poziomu - "ENOLAGAY".

PRINCE OF MAGIC / Atari / Wieczór & R. Wiśniak
Aby widzieć w ciemności, po znalezisniu "Eyebright" wydaj komendę "RUB EYEBRIGHT INTO EYES".

PRINCE OF PERSIA / Amiga / Michał Radecki - Mikulicz
Dokończenie tipsa z TS29. "Shift" + "W" wciśnięte w czasie spedanie - odporność na upedki; "Shift" + "+" (lub "-") - dodajs (odajmujs) czasu; "Shift" + "B" - cienie; kursory - oglądasz sąsiednie komnaty; "M" - efekty dźwiękowe.

PRINCE OF PERSIA / Amiga / Sir Gaby
Wciénij "Amiga" + "Amiga" + lewy "Shift" + "P". Teraz "W" - końcowy film; "1" - "9" - etapy; "R" - energie.

PRDFESSIONAL KILLER / Atari / Wieczór & R. Wiśnisk
Każdy cel można zabić nnejperskimi strzałumi z dystansu.

PULSOID / Commodore / Kimboł
W czasie gry wciśnij "Shift Lock", "Fire" - skipper leveli.

RADAX / Commodore / Josa
"POKE 18402, 173" - nieśmiertelność; "POKE 17469, X + 186" - X żyć; "SYS 25532".

RAPTOR / IBM PC / HP
Aby uzyskać ciekawe efekty, zmień datę w DOS - ie na 16.05.1994. Aby mieć extra broń, naciśnij w trakcie misji "Backspace".

RED HEAT / Commodore / Kimboł
W 2. etapie za żaluzjami stoi bandyta z giwerą. Gdy tam podejdziesz, będzie jakiś czas strzelał, więc zaczekaj.

RESOLUTION 101 / Amiga / Piotr Ligenza
Przytrzymaj "M" + "P" - czas nie płynie.

REUNION / IBM PC / Mysz
Od Obcych nabywasz, drogą wymiany, wynalszki. Należy zlokalizować inne systemy skıneczne za pomocą satelitów. Pomiędzy systemami może Istać tylko GALEON. Rozbity statak Obcych, w którym jest dokumantecja przydstna dla naukowców przy budowie GALEONU znajduje się w III układzie gwiezdnym (po odkryciu systemu wysłać satelity). W naszym systemie nawiąż kontakt z planetą JADE (wyślij statek SLOUP) - dostaniesz parę ciekawych wynalazków. Po podbiciu tej planety przez Obcych wyślij jeszcze rsz SLOUPA i wyląduj na niej (dodstkowy wynalazek). W II systemie są 2 cywilizacje obcych (wyślij GALEON i poszukaj). Znajdziesz tam perę bardzo potrzebnych technologii. Nie zabijaj Obcych odwiedzających Twoją planetę - są to szpiedzy i będą pracować dla Ciebie.

ROAD RASH / Amiga / Amigowiec z Legnicy
Nieśmiertelność dajs kod: "01073TH".

ROBIN OF THE WOOD / Commodore / Leszek Karpiński
"POKE 23587, 197" lub "POKE 36589, 197" i "SYS 16384" - nieśmiertelność.

ROBOCOP / Nintendo / Nintendowiec Kotega Commo
1. Jeśli straciłeś wszystkie kontynuacje, wciénij jednocześnie "Select" + "Start" + "B" + "A".
2. Jeśli zdobyłeś broń, wciśnij "Select" a potam "Góra" - wybór broni.
ROGER RABBIT / IBM PC / Bocian Kulas
Aby przejść do następnej planszy, naciśnij "Alt" + "Ctrl" + "F5".

ROULETTE / Commodore / Mucho[illegible]zaur
Na początku całą torsę postaw ne 34 - wygrana pewne.

RUM RUNNER / Atari / Wieczór & R. Wiśniak
Tuż przed startem wciśnij "Select" - zmisniesz planrıza, ne których będziesz pływał.

SABOTEUR / Commodore / Kawasaki & Lucas
Żeby zabić penterę wystarczy wykonać wélizg. Nawet jeśli jesteś na drugim końcu pienszy albo na innym piętrze, i tak ją zabijesz.
SAPER / Atari / Tengel
Wciśnij "Start" + "Select" + "Option" + "Fire".

SAVAGE / Commodore / Night Wscha
Kody to "SABATTA" i "PORSCHE".

SEA FOX / Commodore / Kawasaki & Józwa and L. U. C. A. S.
Nie zabijsj rybki przynoszącej paliwo i torpedy, bo przypłynie wielka ryba i posle Cię na dno.

SENSIBLE SOCCER / Atari ST / Dawid Rygielski
1. Jsśli pedły jakieś goie w czasie meczu i chcesz js jeszcze raz obajrzeć, wciśnij "H" podczas wyświetlania końcowego wyniku.
2. Wciśnięcie "R" podczas Repleya spowalnia animację.

SENSIBLE SOCCER / Atari St i inne / Patrick Walczyk
Gdy wykonujssz rzut rożny, nis zmieniaj ustawienia zawodnika, tylko wciśnij lskko "Fire", a piłkę otrzyma pomocnik. Teraz "Prawo", "Lewo" i w 99% gol.

SENSIBLE SOCCER / IBM PC / Maciajek "Grzanka" Pronobis
Najłatwiej strzelić gola waląc podkręconą piłke kuło słupka.

SHADOW DANCER / Amigs / Patrick Walczyk
Zmisniasz etap wciskając jednocześnie "DCFVGBNMSX".

SHINOBI / Atari ST / Patrick Walczyk
Zapeuzuj grę i wpisz "LARSXVIII" - 1000 kredytów.

SIM CITY 2000 / IBM PC / Kamil Patora
Obok zwykłych domów (ligh residential) warto stawiać droższe (high residantial). W tych misjscach ludzie budują nie tylko mieszkania dla bogaczy, ale także kościoły, co podnosi ich moreie. Jeśli chcesz wyciąć las, nie rób tego od razu, od czesu do czasu wycinaj po 3 kwadraty - ludzie się nie buntują.

SINK OR SWIM / Amiga / TW
Wpisz kod: "FIELDSOFDOOM".

SLICKS / Commodore / Młodzian
Mc Larsna najlepiej wyzywać na torze "La Castelle" (Francja), a Williamsa na "Monza" (Włochy).

SNAKE RATTLE'N'ROLL / Nintando / Piotr Zmysłowski
1. Aby przejść do nestępnego ievelu musisz zjeść tyls kulsk, sż urośnie Ci ogon, a ostatnia będzie się świecić. Wtady skocz na białą kropkę pod dzwonem, a drzwi się otworzą.
2. Zabijając lapę, która wyskakuje z kanału dostajesz dodatkowe życis. W niektórych kanałach ukryte są bonusy.

SPEEDBALL II / Amiga / Tomasz Jagodziński
Gdy umieścisz piłkę w ślimaku (takie urządzenie na środku boiska po jego obydziu stronach) 2 razy, to za każdą bramkę dostajesz 20 pkt. a za zapełenis gwiszdki - 4.

SPIKEY IN TRANSYLVANIA / Commodore / Kawasaki & Lucas
Mnichowi spacerującemu po alei przynieś z kuchni jedzsnie, da on Ci w zamian buty, dzięki którym dostaniesz się do cali przywódcy buntowników. Magowi przynieś skrzydła nietoperzs, napój magiczny i księgę czarúw, a uzyskasz sznurek, który służy za przepustkę w kryjówce buntowników. Aby pociągnąć za linę dzwonu, trzeba magicznych rękawic z kuźni.

SPINKY HAROLD / Commodore / Adam Trębaki
Nis zbieraj klalichów, bo się upijesz, zbiarsj kulki z ludzikiem - dodają żyć.

STARFORCE NOVA / Commodore / Paweł Meger
Mars - 1, 7, 14, 21, 28; Earth - 2, 8, 15, 22, 20; Venus - 3, 9, 16, 23, 20; Selum - 4, 10, 17, 24, 31; Uranus - 6, 12, 19, 26, 33.

STONE AGE / Commodore / Marcin S. za Żnine
Masz kłopoty - neciśnij "Q".

STORM WARRIORS / Commodore / Adam Trębaki
Przerwij walkę z potworem i stań w lewej części ekranu, gdy wróg podejdzie, joy "Prawo" + "Góra" - przajdziesz do następnego stapu.

STREET MACHINE / Commodore / Zygryf
Możesz ukończyć wyścig baz przejeżdżania całego toru. Dojedź do torów kolejowych i zawróć do startu - wygrałeś.

STREET FIGHTERS III / Nintendo / Cichy
Wciśnij "Fire" + "Start" - przeciwnik traci energię, jedan cios i po nim.

STRIP POKER CD32 / Amiga CD32 / Patrick Walczyk
Wpisz swoje imię jako "INDIGO".

SUPERCARS 2 / Amiga / Ninja
Wpisz się: jako player 1: "I WALK THE HILL"; player 2. - INWARDS - 99 żyć i broń.

SUPERFROG / Amiga / Ninja
Podczas lotu w kosmosis naciskaj "Esc" - nieśmiertalność.

SUPER MARIO BROS 3 / Nintendo / Cichy
Kotem można latać w następujący sposób: wciśnij "B", weź rozbieg (nie puszczając), gdy zacznie migać "P", wciskaj "A".

SUPER MARIO LAND / Ninlendo / Adl
W levelu 1.2 są trzy rury. Zniszcz żarłoczny kwiat lub poczekaj sż się schowe i wekocz na 1. rurę. Neciśnij "Dół" - znajdziesz się w bonus ievelu. Na poziorais 2.1 starannie rozwakıj kamienie. W jadnym z nich ukryta jest roślina, po której wespniesz się do bonus levelu. Na poziomie 2.1 nie biegnij za ezybko i nie przeskocz, lecz naskocz na maszt z flagą. Gdy przeskoczysz maszt, znajdziesz się w kıvelu, gdzie nic nia ma i stracisz życis w wyniku upływu czasu.

SUPREMACY / Commodore / Pawlos
Na pianstach, który symbolizuje rzeka, 1 labryka żywności (Horticultular Station) będzie mogła wyżywić ok.9000 ludzi, jeszcze przad podwojsalem wydajności.

T - MONCHER / Commodore / Kawasaki & Lucas
Kiedy przebiega obok Ciebie facetka z wózkiem lub żołnierz, daj joya w dół i wciśnij "Fire" - pożywisz się przebiegającym i odzyskasz trochę energii.

TERMINATOR 2 / Amiga / Kerotef
Speuzuj grę za pomocą "P". Naciskaj, nawet 3 - krotnie, klawisze od "F1" do "F18". Wciśnij "Fire" i szybko "Esc" - przejdziesz do nsatępnego stapu. Jsáli będziesz chcial powtórzyć manewr, wystarczy dwukrotne wciśnięcie dowolnego klawisza (zamiast "F1" - "F10").

TERMINATOR 2 / Nintendo / Czesiak
W drugiej planszy po czwartej bramie którą otwiera się strzałami, strzakıj we tę część drugiego samochodu na górza (z tych porozbijanych po bokach) - wypednis z niego żeton, który dajs kontynuację. W trzeciej misji, gdy trzeba odneleźć matkę John'a Connora, gdy nikogo nie zabljesz, w następnsj planszy będziesz chodzit z inną bronią.

TETRIS I / Nintendo / Murel
"Select" - niespodzianka.

TETRIS II / Nintendo / Murel
Gdy grasz z kimá (2 osoby) i ukaże się napis "Gama Over", wciśnij szybko "Turbo A" + "Turbo B" - grasz dalej.

THEATRE EUROPE / Atari / Ząbi
Kod do użycia broni chemicznej: "CAPITAL CITY"; nukleamej - "MIDNIGHT SUN".

TIMES OF LORE / Commodore / Adam Trębaki
Księga czarów "Blos Scrotl" - zatrzymujs wszystkich ludzi dookoła, "Gresn Scroll" - przenosi w różne miejsce; "Gresn Potion" - odnawia siły; "Rad Potion" - krótkotrwałe Istanie.

TINY SKWEEKS / IBM PC / Krzysiu & Lu Kang
"F12" - przeskakujesz ievsie.

TOBRUK / Commodore / Adam Trębski
Jsáli chcesz zmniejszyć Niemcom szenas na zwycięstwo, wyłącz walki.

TOM & JERRY / Commodore / F. M. "T&J"
W warsztacie wajdź na drzwi samochodu i zrób joyem "dół". Drzwi otworzą się i Tom zajmie się samochodem, a nie Tobą. We wszystkich pomisszczeniach wskakuj na radio, usłyszysz muzykę. Gdy na regals będzie leżał banan, wskocz i zrzuć go kotu pod nogi. Gdy zrzucisz mu kulę, młotek lub puszkę, kot dostanie w iepetynę.

TOP CAT / Commodore / Przemystew Kędziarski
Aby przajéć do nsatępnej plınezy, musisz mleć swoich 4 kumpli oraz wszystkie przedmioty (łopata, młotsk i wiaderko). Łopatę połóż na kwiatek (w 1. planezy jest tylko jeden) i dostaniesz za nią kość. Idź do psa i włóż mu kość do miski - przejście do nestępnej pienszy.

TOP GUN II / Nintendo / Kowalski Jacek
Captaine Cyberia rozwalaj przy dsżaj prędkości. Dwa rszy w bok - manewr.

TORVAK THE WARRIOR / Amiga / Patrick Walczyk
W tabeli wyników wpisz "CHEAT..." - na mapce przed etapami trzymaj "Fire" + "F1", "F2" lub "F3" - przenoszą po levelach.

TOTAL ECLIPSE / Atari ST / Dawid Rygielski
Przytrzymaj przez chwilę kławisza "1" i "9" i "Fire" w joysticku.

TOUCHDOWN FEVER / Nintendo / Kowalski Jacek
Jeśli chcesz wygrać z komputerem, stosaj długie podania.

TRANS WORLD / Commodore / Adam Trębski
Zainwestuj w "zielone" cały swój kapitał. Kum wzrośnie szybko z 2 do 9 DM za dolara.

TRAPDOR / Commodore / Kawasaki & Lucas
Aby zabić ducha, daj mu na ofiarę dżdżownicę lub stworka z piwnicy.

TRAPS'N'TREASURES / Amiga / Skorpion
52011413 - Jaskinis Czaszek; 312453000 - Świątynia Inków; 15204524 - Twierdza Piratów.

TURRICAN / Commodore / Zygryf
Kucnij i przytrzymaj "Fire" - bomba zegarowa.

TURRICAN / Commodore / Kawasaki & Lucas
W drugiaj plınezy zdobądź na początku pistolet laserowy i użyj go na "Big Fist" (wielkiej pięści) - rozwalisz ją klikoma strzałumi.

TURTLE NINJA / Nintendo / Kowelski Jacek
Olbrzymiego szczurołape na końcu 4 poziomu rozwalaj ognistymi bumerangami lub mieczem. Pamiętaj, eby walić w jęzor potwora.
TUSKER / Commodore / Kawasaki & Lucas and Józwa
Aby zabić aligatore w jaskini, użyj noża.

TUSKER / Commodore / Shadow
Kiedy dojdziesz do zamku i wejścia zasłoni Ci małpiszon, stań koło niego i czekaj, sż skończy Ci się woda - stracisz jedno życie, lecz małpa stę odsunie.

UGH! / IBM PC / Kuba
Wszystkie kody do poziomów można znaleźć przeglądając plik "UGH. EXE" newet zwykłym nortonowekim Viev ("F3"). Znajdują się one około 92%.

ULTIMA 8 PAGAN / IBM PC / HP
1. Można negrywać prebieg gry uruchamiając ją: "U8 - RECORD" i nagranie odtwarzać jako damo uruchamiając przsz "U8 - PLAYBACK".2. Utwórz plik "I81B4U83. ICU" wpisz w nim, co chcesz, i umieść go w katalogu "Ultimy". W dzienniku Avatara pojawi się opcja, dzięté której można obejrzeć zakończenie.

USAGI JOIMBO / Commodore / Kawasaki & Lucas
Gdy spotkasz gościa precującego w ogrodzie, pokłoń mu się a otrzymasz dodatkowe punkty. Jeśli wyciągniesz przy nim miecz, popełnisz samobójstwo.

WHERE TIME STOOD STILL / Commodore / Adam Trębski
Skały ne drodze wysadzisz dynamitem, mistyczna kula służy do czarów.

WHIRLINURD / Atari / Wieczór & R. Wiśaiek
Wciśnij "Option" - chwilowe nieśmiertelność, możliwoéć Istania i ámiertelny dotyk.

WING COMMANDER / Amiga / No Nama
Najsłabszymi punktsmi wrogich statków są silniki. Przez pole minowe nejlepiej lsta się na dopalaczu.

WINGS / Nintendo / Kazimir
Po rozpoczęciu gry naciśnij "Turbo A" + "Turbo B" i trzymając je włącz i wyłącz peuzę: nieśmiertelność i super strzelanie.

WINGS OF FURY / Commodore / Shadow
1. Statek po prawaj można zatopić bez torped. Wybierz rekiety (Rockets) i lać nisko nad wodą, kiedy na radarze zobaczysz okręt, wypuść serię rakiet - powinien zatonąć.
2. Kiedy mesz ne ogonie wrogie samoloty, stuknij kilka razy joyam w stronę przeciwną do tej, w którą lecisz - pomyślą, ża zawracasz i polecą w drugą stronę - teraz zawróć i możesz ich rozwalić.

WONDER BOY / Commodore / Night Wsche
"T" - nieśmiertelność.

WRESTLING SUPERSTAR / Commodore / Banen
Klawisze "Z" + "X" + "C" + specja + joy w prawo - ogromna siła przy podnoszeniu przeciwnika.

VERMEER / Commodore / M. Kierczyński
Zawieraj kontrekty przed wymlaną pisalędzy. Wymlana nastąpi, gdy tylko cena skupu herbaty przekroczy 1100 DM. Kupując akcje odpowiedz, ne którym kontynencie masz plantacje: Lloyd - Azja; Hanse - Ameryka Pd. ; Star - Afryka, Royal - Ameryka Pn.

VERMEER / Commodore / Szymon "Titann" Andruch
Herbata najlepiej rośnie w Ankarze.

VIPER / Nintendo / Sebastian Szorc
"Start" + "Góra" - nieskończona ilość żyć.

XENON / Atari ST / Patrick Walczyk
Po rozpoczęciu gry wciśnij 3 razy "F5" - nieśmiertelność.

YE ARE KUNG - FU 2 / Commodore / Józwa & Lukas end Kawasaki
Pierwszych 3 przeciwników załatwiaj doskakując od tyłu i piorąc sż wyjdą z drugiej strony ekranu lub cofając się powoli i bljąc ich po gębie sż dopchną Clę do ściany. Wtedy przeskocz na drugą stronę i zacznij od nowe sż ich załatwisz. Czwartego wroga pokonaj następująco: schyl się, zaczekaj sż jego pocisk wylaci ne górną część ekranu i rozbijej go sż pocisk wróci, wtedy znów się schyl i tak w kółko.

ZAC MC KRACKEN / Commodore / Tomasz Kulbiej
Jeśli chcesz otworzyć drzwi na Marsie, wciénij raz lewy przycisk, dwa razy prawy, raz środkowy, raz prawy i jeszcze raz środkowy. ó, a na drugiej idź cały czas macbając przed sobą szablą lub nnżam. Jeśli tak nie zrobisz, zginiesz.

ZOOL / IBM PC / Skorka
Aby załatwić potwora - gitarę strzelaj do niego, gdy ma otwarte oczy.

ZYNAPS / Commodore / Night Wacha
"T" - nieśmiertelność.

1944 / Nintendo / Nintendowiec kolega Commo
Wciśniej jednocześnie "A" + "B" - tajna broń.

3D POOL / Amiga / Kerotef
Ustaw siłę na maxa. Oddając strzał, wciśnij prawie równocześnie oba przyciski myszy (lewy trochę wcześniej) - bile będą nzalać.

4D BOXING / IBM PC / Maciejek "Grzanka" Pronobis
Najlepiej jest załatwić przeciwnika oddając: 4 ciosy sierpowe, 2 proste i 2 sierpy - komputer peda na deski, gdy wstanie, powtórz kombinecję (działa do ok.18. miejsca).

& kody

ACTION MAN
Nintendo
1 - 2 - GZKLQ
1 - 3 - XCHHF
2 - 1 - WCKCA
2 - 2 - FCAXG
2 - 3 - AEWUS
3 - 1 - TEUGA
3 - 2 - GXCPR
3 - 3 - AXDHC
(Mariusz Siudak & Korki Tatcher)

ADDAMS FAMILY
Amiga
1 - WLH1C
2 - VDJ15
3 - ? ZR9R
4 - ? DY9M
5 - IZYKF
6 - &ZK98
(Joes)

ANCIENT LEVEL
Amiga
1 - 464764
2 - 818235
3 - 182394
4 - 298383
(Ninja)

BOB'S BAD DAY
Amiga
01 - ZAABCZOD
02 - ZBFBCYPD
03 - ZBFBCYOD
04 - ZXKBCXNB
06 - YCKCDXPD
07 - YCPCDXOE
08 - YCPCDWNE
09 - XBFCDYQE
11 - XCKDDXOE
12 - XDPDDWNE
13 - WCKDXEQF
14 - WDDEWPF
16 - WEAEEUNF
17 - UBFEEXPF
18 - WCKEEXPF
19 - UCKEFXOG
(Joes)

BRAT
Atari ST
01 - BISHIGMO
02 - MIHEMOTO
03 - SASUTOZO
04 - SUMATZEE
05 - NOKIAGOT
06 - ITSANONO
07 - NOZIMATO
08 - NOZIMOTO
09 - MOKITEMO
10 - ZOMOMATO
11 - HANASTU
12 - NAGAISTU
(Patrick Walczyk)

CASTLE
Amiga
1 - 392822
2 - 446364
3 - 984448
4 - 477444
(Ninja)

GEMINI WINGS
Commodore
2 - MR. WIMPY
3 - CLASSICS
4 - WHIZZKID
5 - GUNSHOTS
6 - DOODGUYZ
7 - D. GIBSON
(Chuchla Jerzy)

GOBLINS 2
Amiga
02 - VQVQFDE
03 - ICIBCAA
04 - ECPQPCC
05 - FTWKFEN
06 - HOWFTW
07 - DWNDGBW
08 - JCJCJHM
09 - ICIVGCGT
10 - LQPCUJV
11 - HNWVGKS
12 - FTQKVLE
13 - DCPLQMH
14 - ENDGPNL
15 - TCNGTOV
16 - TCVQRPM
17 - IQDNKQO
18 - KKKPURE
19 - NGOGKSP
20 - NNGWTTO
21 - LGWFGUS
22 - TQNGFVC
(Skorka)

JAMES BOND JR.
Nintendo
1 - 113674
2 - 033481
3 - 258600
4 - 320370
(Rogal)

KILLING CLOUD
Atari ST
06 - XXX6G6EJ
07 - 4333GWER
08 - W3Q1GWC
09 - G3QTEDEX
10 - CAZFG7EZ
(Patrick Walczyk)

LEMMINGS
Nintendo
02 - TYRNVD
03 - GFDQRT
04 - DFGTYQ
05 - QQNBGT
06 - YRBNGP
07 - DGBFHY
08 - CVRQKJ
09 - JSQRBS
10 - FKJTYQ
11 - XVSPDX
12 - XXXGDS
13 - WXWQPX
14 - KXWXLW
15 - KSQZHQ
16 - VNNSQW
17 - FQTYMS
18 - GZSFGM
19 - VZKBLP
20 - PLSTFL
21 - JXFCBS
22 - ZDSFFG
23 - TYPQCH
24 - QZKQXZ
25 - LQZDGH
(Gam)

MAGIC POCKET
IBM PC
01 - 1053
02 - 3425
03 - 8282
04 - 4476
05 - 7766
06 - 5284
07 - 4757
08 - 2818
09 - 1860
10 - 6331
11 - 8712
12 - 3505
13 - 0692
14 - 1786
15 - 9977
16 - 7862
17 - 4125
18 - 2219
19 - 3123
20 - 3541
21 - 2823
22 - 1286
23 - 6067
24 - 5139
25 -
26 -
(Debilator)

ONE MAN AND HIS DROID
Amiga
02 - EMPIRE
03 - PREDATORY
04 - RUMINATE
05 - RYEGRASS
06 - VACUUM
07 - VAMPIRE
08 - RAGOUT
09 - GRAIN
10 - AASVOGEL
11 - BLIZZARD
12 - CLOCHE
13 - COLANDER
14 - ECTOPLASM
15 - ECOLOGY
16 - FEROCIOUS
17 - FETLOCK
18 - GOOSEBERRY
19 - GRAVITATE
20 - UPANDWAY
(Ninja)

TANGRAM (cd.)
030 - 81093
035 - 36338
040 - 47672
045 - 98488
050 - 27277
055 - 55315
060 - 02675
065 - 92505
070 - 47274
075 - 51111
080 - 91281
085 - 40282
090 - 75232
095 - 74330
100 - 93996
105 - 69198
110 - 71511
115 - 97271
120 - 43330
125 - 54485
130 - 64846
135 - 84165
140 - 38862
145 - 88831
150 - 73412
155 - 24249
160 - 78319
165 - 27781
170 - 25105
175 - 92292
176 - 55476
177 - 45759

04 - FUTURE
05 - DORADO
06 - OREECE
07 - FLAMES
08 - ANIMAL
09 - EPOPEE
10 - JAGUAR
(Skorka)

UGH!
Commodore
01 - 01 B0 B2
05 - 05 B0 74
10 - 10 A4 91
15 - 15 A4 74
20 - 20 B5 91
25 - 21 B5 B2
30 - 30 C6 91
31 - 31 C6 B2
32 - 32 C6 39
33 - 33 C6 4B
34 - 34 C6 23
35 - 35 C6 74
36 - 36 C6 67
37 - 37 C6 56
38 - 38 C6 35
39 - 39 C6 20
40 - 40 F8 91
41 - 41 F8 B2
42 - 42 F8 39
43 - 43 F8 4B
44 - 44 F8 23



PONG
Atari
1 - DARAS
2 - TVLAN
3 - MIRAS
4 - MIMAS
5 - KUSZA
6 - TIRUS
7 - WINDA
8 - RADIO
(Tengel)

SECOND SAMURAI
Amiga
2 - PBWEGSEY
3 - E1IDJTFD
4 - 2N1HCBLA
5 - 3XMWJBMF
6 - F14PMRYP lub KBLFSIJF
(Skorka)

TANGRAM
Amiga
002 - 03797
005 - 88530
010 - 07274
015 - 86720
020 - 14278
025 - 72861
178 - 69535
179 - 25274
180 - 79164
181 - 01657
182 - 19019
183 - 38497
184 - 96446
185 - 02971
186 - 15894
187 - 00442
188 - 18380
189 - 12666
190 - 90828
191 - 53026
192 - 79822
193 - 81948
194 - 16247
195 - 61426
196 - 93278
197 - 00006
198 - 26004
199 - 75258
200 - 95039
(Buśka)

THINK CROSS
Amiga
01 - JOWOOD
02 - CUSTOM
03 - MASTER

45 - 45 F8 74
46 - 46 F8 67
47 - 47 F8 56
48 - 48 F8 35
49 - 49 F8 20
50 - 50 E7 91
51 - 51 E7 B2
52 - 51 E7 39
(Gregor)

WONDERDOG
Amiga
2 - LEMONADE
3 - PHARMACY
4 - ULTIMATE
5 - DANIELLE
6 - LUCOZADE
(Franz)

ZOOL 2
Amiga
1 - SESAME
2 - RONSON
3 - FUNKYTUT
4 - HISSTERIA
20 żyć - VISION
czas stop - OLDENEMY
% 99 - ALCENTO
(Franz)

Pegasus

Q-Boy

Oto przenosimy się na magiczną planetę, gdzie jako Q-Chłopiec będziemy ścigać złego doktorka Myszorka. Jesteśmy nieco pulchnym stworzonkiem w zimowej czapce. Przeciwników powalamy wydmuchiwanymi kulami śniegowymi. Dzięki tym kulom możemy też wyżej skakać... Myszę (!) goni-



my za to, że ukradła magiczny tęczowy kwiat, przynoszący radość i błogość dla całej planety. No i zaczyna się: skakanie, strzelanie - o przepraszam dmuchanie, przeskakiwanie, doskakiwanie itp.

Gra ta ma dobrą grafikę, utrzymaną w sielankowej konwencji. Trochę przypomina sławnego "Mario Brosa", jednak element zużywającej się energii dodaje zabawie więcej dramatyzmu (ho, ho!). Całość obejmuje pięć światów z czterema poziomami na każdym. Oczywiście pomiędzy każdym światem należy stoczyć pojedynek z mocarnym "szefem". Interesująca jest też plansza pozwalająca ustawić poziom, od którego chcemy zacząć grę oraz umożliwiająca dodanie sobie "żyć". Aha - miłośnicy Maria mogą pokombinować z klawiszami START i SELECT.

Podsumowując "Q-Boy" jest porządną zręcznościówką, ciekawie zrobioną. Polecam.

OCENA: ✔✔✔✔✔



Master Chu

Oto zręcznościówka z orientalnymi elementami. Mistrzu Chu (czu - czu - czu) walczy ze złymi demonami, które zakłócają spokój mieszkańcom jednej z dalekowschodnich wiosek. Skacze po platformach, omija pełzające stwory i latające ostrygi zbierając potrzebne przedmioty. Oprócz klasycznego dla tego typu gier skakania, nasz bohater coś udaje, że umie karate (parę ciosów). W opcji grania we dwóch, partnerem Mastera Chu jest Drunkard Chu (styl pijanego pająka?). Po skończeniu iluś tam etapów następuje (tak, jak to zwykle jest





w takich grach) pojedynek z "dużym" przeciwnikiem. Na końcu walczy się z samym długowłosym Sziwą, ale kto zdoła dotrwać do końca???!!!

Gra ma dziesięć światów o zróżnicowanym stopniu trudności. Oczywiście: im dalej, tym trudniej. Grafika jest trochę poniżej poziomu średniego i nie zachwyca. Muzyka popiskuje. Ot, kolejna, taka sobie, zręcznościówka.

OCENA: ✔✔✔

Honey Peach

Uwaga wszyscy dorastający chłopcy i inni lubiący komputerowe rozbieranki. Po fali programików z rozneglizowanymi panienkami na duże komputery... czas na Pegasusa. Tak oto mamy "Honey Peach", czyli brzoskwinię ociekającą słodkim miodem (a jest inny?).

Pamiętacie zabawę w kamień, nożyce i papier? No właśnie, zagramy w tę zabawę z wieloma panienkami. Jeżeli będziemy wygrywać, to panny będą kolejno zrzu-





cać swoje szatki. Przegrywając sami się rozbieramy, oczywiście tylko umownie. Na ekranie przewijają się dłonie ułożone w symbol kamienia, nożyc i papieru. Stopujemy (prawie losowo) i - papier owija kamień, kamień tępi nożyce, nożyce tną papier.

Panienki są ładne, w interesujących pozach, ale żadnej pornografii. Trudno tu mówić nawet o aktach, bowiem są to tylko rysunki (ale jakie!!!). Największą rolę odgrywa wyobraźnia gracza... System haseł pozwala na zaczęcie gry od danej kobietki, co uprzyjemnia kolejne seanse zabawowe.

Bardzo ciekawy cartridge z cyklu: nie bójmy się edukacji seksualnej. Kupią go na pewno wszyscy zdrowi chłopcy, posiadacze Pegasusa.

OCENA: ✔✔✔✔✔

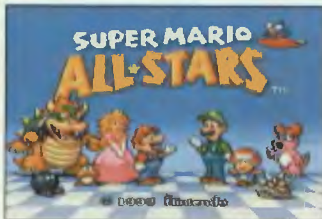
Super Mario All Stars

Oczywiście, że skoro Nintendo, to i hydraulik Mario. "All Stars" jest SNES - owym wznowieniem największych hitów firmy Nintendo. Można przypomnieć sobie i zagrać w pierwszego Maria z 1987 roku - "Super Mario Bros", drugiego i trzeciego. Na deser zostawiono tzw. Lost Levels, czyli poziomy zagubione, czy też nie wykorzystane podczas tworzenia poprzednich gier. Zapytacie teraz - jak to, dla 16-bitowego SNES-a stary Mario? No cóż, może i stary, ale jary i podrasowany. Super muzyczka, polepszona grafika, nadają zabawie zupełnie inny wymiar. Jednym słowem - jest extra.

Dla zaspanych przypomnę, że wąsaty hydraulik Mario jest firmową maskotką i sztandarowym tworem Nintendo. To właśnie dzięki niemu podbito większość amerykańskich domów. Gry z jego udziałem to klasyczne już zręcznościowe platformówki. Kierując postacią Maria skacze się po różnych niesamowitych kondygnacjach, omija złe stworki i szuka ukrytych monet.

"All Stars" powstał w okresie nawrotu mody ma Maria, wywołanego filmem pt. "Super Mario Bros". Programiści się przyłożyli i naprawdę odświeżyli "brosowe" gierki, tworząc zabawę na miarę 16 - bitów. Ten cartridge to podstawa zabawy z Nintendo, dlatego polecam go wszystkim posiadaczom SNES-a.

OCENA: ✔✔✔✔✔





Zmiany. Zmiany? Zmiany! Pamiętacie, jak półtora roku temu zaczynałem opisywać gry na Pegasusa? Rubryka nazywała się wtedy "Nintendo", bowiem nazwa ta nieodłącznie kojarzyła się z grami konsolowymi lub jak kto woli telewizyjnymi. Potem powstał "Konsolowy świat", a niedawno zmieniliśmy nazwę tej rubryki na "Pegasus, Nintendo i inne". Zrobiliśmy to, bowiem czuliśmy (pismo nosem?) wiatr nadchodzących zmian... No właśnie do Polski oficjalnie wkroczyło Nintendo. Pegasus nadal jednak się dobrze sprzedaje, dlatego go nie porzucimy. Trzeba jednak jasno zaznaczyć, że Nintendo to Nintendo, a Pegasus to Pegasus. Krótko mówiąc (pisząc) te dwie firmy stanowią dla siebie konkurencję i nie chcą być ze sobą mylone. Z tego powodu zmieniamy nieco nazwę niniejszych stronic. Od tej pory wszystko, co wiąże się z konsolami będzie nosiło miano "Konsolowego świata". Opisy dla Pegasusa pojawią się pod nagłówkiem Pegasus, Nintendo odpowiednio pod Nintendo NES, Nintendo SNES, Nintendo Game Boy. Teraz zapytacie, co z innymi konsolami, co z SEGĄ itp? Oczywiście, opisy będą pojawiać się również i na te maszynki, jednak pod warunkiem, że objawi się (i zwróci do nas) ich oficjalny dystrybutor. Tak zrobił Pegasus i teraz Nintendo, zapraszam też wszystkich innych...

Dużo konsol pod choinkę życzy BR0MBA

Nintendo

Gods





Szczęk rycerskiego hełmu, szeleszczenie zbroi. Silne ręce kurczowo ściskają miecz. Tak, to "Gods", zręcznościówka znana już z dużych komputerów.

Kierujemy dzielnym rycerzem, który został uwięziony w labiryntach olbrzymiego zamczyska. Budowla ta jest wypełniona ohydnymi maszkarami. Chodzącymi, pełzającymi i latającymi istotami, których jedyny cel to uśmiercanie wszelkich intruzów. Kierując bohaterem poruszamy się w poziomie i po drabinach łączących kolejne kondygnacje. Musimy wykazać się refleksem w niszczeniu stworów i zdolnościami manualnymi przy niebezpiecznych skokach, choć tych ostatnich nie ma za dużo. System dźwigni otwierających drzwi oraz wyłączających pułapki zmusza nas do gimnastyki umysłu.

Grafika "Gods" jest dobra, muzyka pieści ucho. Zaletą są na pewno dosyć duże postacie i ich płynna animacja. Akcja gry pomimo ogólnej zawartości, miewa elementy spokojniejsze (np. kiedy wytłuczemy wszystko na danym poziomie). Typowa zręcznościówka, jednak ta z bardziej statecznych.

OCENA: ✓✓✓✓

Robocop 3

Skoro stworzono trzecią część filmowych przygód Robochłopa, przepraszam - Robocopa, to należało stworzyć i grę. Zręcznościową wersję dla SNES-a przygotowała znana firma software'owa Ocean.

Sterujemy postacią policjanta przerobionego na policyjnego robota. Kroczy on majestatycznie i sztywno kręci karkiem wśród łobuzerii strzelającej ze wszystkiego, z czego się da. Wiadomo, że element kryminalny trzeba tępić, a to nie jest proste. Bandziory strzelają z okien, łażą po ulicach, chowają się za beczkami i używają przeróżnych zabójczych zabawek. Robocop idzie w prawo i strzela, zbiera amunicje, unika kulek itp. Dalej pewno też lata, tak jak w filmie.

"Robocop 3" to gra trudna, lecz wciągająca. Nie wystarczy tu tylko małpia zręczność i ciągłe przyciskanie spustu. Większość etapów trzeba przemyśleć i opracować sobie technikę zwycięstwa. Niewątpliwy atut tej pozycji to oprawa audiowizualna. Bardzo dobra grafika, zarówno we wstępie, jak i podczas gry (duże postacie) oraz niesamowita muzyczka stereo - powodują, że niejednemu opadnie szczęka.

OCENA: ✓✓✓✓✓

Nintendo po raz pierwszy

Tak oto na gwiazdkę, pod choinkę przedstawiam pierwsze opisy gier dla 16 - bitowej konsoli Super Nintendo, zwanej SNES - em. Wkrótce powinny się tu też pokazać opisy na inne nintendowskie maszynki, ale wszystko w swoim czasie. Dla porządku przypominam skalę ocen stosowaną w Konsolowym Świecie:

5 Cósi - gra wspaniała pod każdym względem,
4 Cósie - gra dobra,
3 Cósie - gra na poziomie średnim,
2 Cósie - może być (od wielkiej biedy),
1 Cóś - prawie kompletne dno.

Wracając do Nintendo, to jej polskie przedstawicielstwo, firma Entertainment Systems Poland, obiecała mi dużo nagród na konkursy, wiec czytajcie niniejsze strony wielce uważnym okiem.

zanintendowiona Brumba

KONSOLOWY ŚWIAT

Wieści ze świata grania

NINTENDO realnie wkroczyło na nasz rynek. Firma Entertainment Systems Poland koordynuje jego działania dotyczące Rzeczpospolitej, ściśle współpracując z centralą w Salzburgu. To właśnie w Austrii znajduje się firma Stadlbauer - centrala Nintendo na kraje niemieckojęzyczne i Europę Środkowo-Wschodnią. W Polsce dystrybucją zajmują się cztery firmy. Owoce współpracy z jednym z dystrybutorów możecie obejrzeć obok. Liczymy na pozostałych.

***

Sąd w Helsinkach (Finlandia) uznał winnym Kari Paviala, który systematycznie naruszał prawa autorskie firmy Nintendo. Paviala był największym sprzedawcą pirackich gier i podróbek Nintendo w Finlandii. Za karę musi zapłacić odszkodowanie (na rzecz Nintendo oczywiście) w wysokości 75 tys. dolarów. Niestety straty spowodowane głównie tajwańskimi kopiami, w samej tylko Finlandii szacowane są na setki tysięcy dolców. I dziwić się, że oryginały są drogie...

***

"DONKEY KONG COUNTRY" to rewelacyjna gra dla konsoli Super NES. Po raz pierwszy do uatrakcyjnienia grafiki użyto zaawansowane modelowanie komputerowe. Wszystkie postacie oraz tła zostały stworzone za pomocą techniki renderingu na superkomputerach Silicon Graphics. Podobna technika będzie stanowiła podstawę atrakcyjności 64-bitowej konsoli Ultra 64. Zanim jednak trafi ona na rynek, jest już rewelacyjny "Donkey" i to dla 16-bitowego SNES-a. Gra oczywiście jest zręcznościówką i znajduje się już w ofercie przedstawionej polskim dealerom Nintendo.

***

Na warszawskiej giełdzie komputerowej pojawiła się na chwilę konsola widmo, najnowsze dziecko Atari, Jaguar. Ta supernowoczesna zabawka podobno w USA sprzedaje się jak świeże bułeczki. Do Europy dociera niemrawo, zresztą tubylcy niechętnie kupują konsole, do których są dwie gry na krzyż. Sir Haszak, który wypatrzył Jaguara na stołecznej giełdzie, przecierał oczy ze zdumienia, kiedy sprzedano ją za 20 mln złotych wraz z (aż) dwoma cartridge'ami.

***

BEACH BOY to specjalny pokrowiec na Game Boya, który pozwala go zabrać na plażę lub pustynię. Szczelnie opakowany GB jest teraz odporny na piasek i wodę, a co najważniejsze - można z niego korzystać. Specjalne okienko i dopasowane do przycisków wypustki powodują, że nic się nie traci z przyjemności grania. W Anglii "Beach Boy" kosztuje 9.99 funta (tzn. prawie 10).

***

"THE ADVENTURES OF BATMAN AND ROBIN" to gra o komiksowej grafice przeznaczona dla SNES-a. Wydało ją niezawodne Konami. Zabawa podobno jest rewelacyjna, ale my możemy teraz powiedzieć - poczekamy, przetestujemy, zobaczymy i obwieścimy. O ile dystrybutorzy wykażą się odpowiednią prężnością.

***

"THE SMURFS" czyli niebieskie Smerfy to gra za 50 funciszy dla SNES-a. Wydał ją zespół Infogrames. Gra ta należy do gatunku zręcznościówek platformowych, ma dwadzieścia poziomów i podobno dostarcza odrobinę inteligentnej zabawy. Czekamy na jej polską premierę.

***

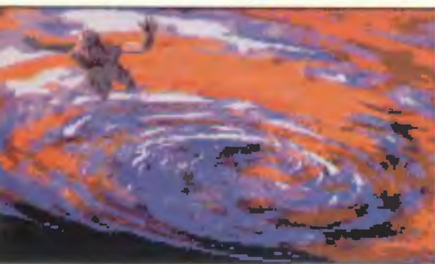
Kto to jest: duże czarne uszy, mały, kulkowaty czarny nos i czerwone szorty z dwoma guzikami? No tak - Myszka Mickey (Myszkamiki). Sony przygotowała szaleństwo myszowe dla SNES-owców w postaci gry pt. "MICKEY MANIA". Sure, że grafika filmowo-kreskówkowa, dużo zabawy i śmiechu. Już czekamy (gdzie? - w Polsce, kraju wreszcie znajdującym się w zasięgu Nintendo).

wieści uzbierał BRØMBA





Lawnmower Man





Stała się światłość i miliardy bitów ruszyło w szaleńczym wirze, tworząc rzeczywistość jakiej jeszcze nie było. Wybaczcie, że zacząłem tak pompatycznie, ale serce się weseli, gdy widzę powstające jak grzyby po deszczu gry, osadzone w realiach virtual reality (rzeczywistości wirtualnej). Grą odpowiedzialną za moją radość jest oczywiście "The Lawnmower Man". Nie jest to gra na podstawie filmu pod tym samym tytułem, o nie obejrzenie którego nikogo nawet nie podejrzewam. Jest to pomost pomiędzy pierwszą częścią filmu a drugą, która powstanie w przyszłości. Jak mówi Edward Simons, szef koncernu odpowiedzialnego za produkcję "The Lawnmower Mana", druga część filmu będzie łączyła efekty komputerowe z filmowymi. Gra powstała we współpracy firmy komputerowej SCI (Sales Curve Interactive) oraz firmy będącej ojcem "Lawnmower Mana", Allied Vision/The Big Red Trading Company.

Zanim dojdziemy o co chodzi w grze, warto przypomnieć jak do tego wszystkiego doszło, czyli skrót pierwszej części filmu. Dr Angelo naukowiec prowadzący badania nad wirtualną rzeczywistością, wciągnął w swoje eksperymenty opóźnionego w rozwoju Jobe'a, kosiarza okolicznych trawników. Gdy w zastraszającym wręcz tempie Jobe zaczął rozwijać swoją wiedzę, poddawany specjalnym ćwiczeniom, faktem tym zainteresowali się ludzie z agencji rządowej, sponsorującej badania dr Angelo. Bez jego i Jobe'a wiedzy, wprowadzili do całego eksperymentu swój Projekt Piąty, przekształcający spokojnego, dobrego Jobe'a, w psychopatycznego zabójcę - wszystko po to, aby stworzyć doskonałą maszynę do zabijania.

Jobe, zdradzony i osaczony przez "miłych" panów z rządowej agencji, wykorzystał ostateczną drogę ucieczki w komputerową sieć - wchodząc przez komputer główny do jej wnętrza. Przetworzony na czystą informację znalazł się w sieci, oznajmiając o tym wszystkim wysyłając impuls do telefonów na całym świecie. W ten sposób z Jobe'a-kosiarza powstał CyberJobe, bóg wirtualnej rzeczywistości.

W sieci stworzył swój własny wirtualny świat, gdzie zamieszkał i gdzie był panem i władcą. Mimo tego, że był obdarzony ogromną wiedzą i możliwościami, jego umysł był chory, skażony psychopatycznym spojrzeniem na świat. W jego umyśle krążyła przez cały czas chęć zemsty na Dr Angelo, który jego zdaniem go zdradził. Dlatego to wciągnął do sieci Petera i Carlę, najbliższych przyjaciół Dr Angelo, i uwięził ich w wirtualnych sferach. Samego Dr Angelo zaś wciągnął w ciąg śmiertelnych gier, które są przeszkodami na drodze do uwolnienia Petera i jego matki. CyberJobe mógłby zniszczyć Dr Angelo w każdej chwili, ale chce długo rozkoszować się jego klęską i po to ta cała zabawa. Oczywiście dochodzi do tego wszystkiego ograniczenie czasowe, trzeba uwolnić Petera i Carlę zanim sfery zdetonują niszcząc ich wirtualne ciałka, no i pokonać zespół przeciwników, złych charakterów, których obrazy CyberJobe ściągnął do swojego bitowego królestwa.

Tak jak już mówiłem, cała droga podzielona jest na wiele prób - gier, które należy ukończyć pomyślnie. Kolejne etapy tworzone są przez CyberJoba, który wybiera zadania z palety 12 gier. Czasami zanim dotrzemy do celu, będziemy musieli pokonać to samo zadanie kilka razy, za każdym kolejnym razem z coraz wyższym poziomem trudności - warto więc na początku zapamiętać układy, aby na później wykonywać je "na pamięć".

Oto nazwy zadań, jakie na nas czekają: **PLATFORMA CIEMNOŚCI, CYBERNETYCZNA LOTNIA, ŁAMANIE KODU, KLAWIATURA PAMIĘCI, SCIEŻKA WOLNOŚCI, ODRZUCONY KOD, WEJŚCIE W PRÓŻNIĘ, PRZEBIJANIE SIĘ, SKOK WIARY, ŻĄDŁO, OBROTY, DROGA CHWAŁY**. Przyznacie, że brzmią one ciekawie, a nawet niepokojąco, ale nie ma co się załamywać na początku. Tak jak mówiłem, należy od samego początku zapamiętywać układy (powtarzają się później) i ciągle próbować (trening czyni mistrzem).

Gra ta jest w zasadzie właściwym początkiem całej serii produktów rozrywkowych, opartych o przestrzeń wirtualną i w ogóle gatunek CyberPunk. Miejmy nadzieję, że miłe nie będzie złego początkiem. Czekając ciągle na wirtualnego Godota żegnam się. Niech Wieczny Mózg Elektronowy będzie z Wami!

NEUROMANCER

P. S. Słyszałem, że jeden z komputerowych szulerów nie mógł poradzić sobie podczas gry z wyciągnęciem informacji z obszaru, gdzie znajduje się pamięć obrazu. No cóż, widać nie taki z niego szuler jak go malują, a może to był po prostu komputerowy partacz?

Ja nie uważam się za szulera, a jednak udało mi się przełamać lody dostępu do tego obszaru. Jak widać dla niektórych wejście tam jest zamknięte.

LAWNMOWER MAN

SCI '94
CD-PROJEKT

8	8	8	9

PC 386 4 MB RAM
CD-ROM
730 000 zł (z VAT)



CD-ROM

Myst



Ta gra jest zbyt dobra, aby pisać o niej na tak małej ilości miejsca. Niestety, jej perwersyjne wymagania (sprzętowe) zmuszają nas do tego. Tak więc zaczynajmy.

Intryga jest wspaniała. Na początku wiesz, że nic nie wiesz. Znajdujesz się na dziwnej wyspie, pełnej tajemniczych i zgoła bezsensownych wynalazków (nie na darmo gra została określona przez autorów jako surrealistyczna). Zaczynasz zwiedzać odkrywając planetarium, rakietę, obracaną wieżę i wiele innych przedmiotów, pozwalających przypuszczać, że twórca wyspy (o której nie wiesz nawet, gdzie i w jakim czasie się znajduje) był zapewne wielkim wynalazcą. Czytając jego notatki, orientujesz się też powoli, że przybywał na wyspę nieregularnie, a kiedyś pozostawił tam nawet swoją rodzinę i dzieci. Jednocześnie okazuje się, że każdy z wynalazków zawiera cenne informacje, które pomogą Ci dotrzeć dalej w owym tajemniczym świecie. Zdradźmy, że kluczem do wyspy jest biblioteka, gdzie szczególnie uważnie należy zapoznać się z książkami.

Strona graficzna gry jest genialna. Pełnoekranowe, znakomite artystycznie rysunki (żadnych status-barów, czy okienek pomocniczych!) tworzą niepowtarzalny klimat. Wzbogacają go doskonałe, digitalizowane filmy. Dźwięk bez zarzutu. Dodatkowo 15-minutowy film "Tak powstawał Myst" (a powstawał 3 lata!). Coś genialnego! Piękne i wspaniałe. Szkoda, że ma aż takie wymagania.

Alex & Gawron

Dystrybutor:
CD-PROJEKT
Cena: 1 790 tys. zł (z VAT)
***Ocena:* 10/10**



Return To Zork CD





O znakomitej gierce "Return to Zork" pisaliśmy dokładnie kilka numerów temu. Już jej wersja dyskowa była, hmmm, barokowa - żadnych tekstów na ekranie, wszystko mówione przez Blastera (tzw. full - talking), doskonała grafika i sporo digitalizowanych animacji postaci. Do tego wszystkiego dochodziła interesująca fabuła i całkiem nowy interfejs użytkownika - widok terenu zajmował cały ekran, zaś posługiwanie się przedmiotami było ułatwione przez animowane ikony. Dlatego zastanawialiśmy się, co też może być nowego w CD - ROM - owej wersji gry? Okazało się, że owszem, może.

Po pierwsze, dołożono ładne intro (i to bez żadnych digitek, są za to ładne efekty voxel - space, czyli jak w Comanche'u) - przypomina nam ono, że seria opowiadająca o przygodach wędrowca starającego się wypędzić zło z podziemnego królestwa Zork ma swój początek w grze w trybie tekstowym! Po wtóre, dołożono animowane przejścia pomiędzy poszczególnymi screenami (choć nie wszystkimi), co sprawia, że gra przypomina "7th Guesta" - efekt jest genialny! Co dalej? Oczywiście poprawiona została muzyka - dołożone kilka nowych melodii, zaś jakość jest też lepsza. To samo tyczy się digitalizowanych gadek - nie były złe, a są jeszcze lepsze.

Przeróbki gier dyskowych na CD - ROM - y często wypadają kiepsko i budzą duże kontrowersje. Przykład "Zorka" wskazuje, iż można taki manewr wykonać przyzwoicie i efekt rzeczywiście będzie dużo lepszy od pierwowzoru.

Alex & Gawron

Dystrybutor:
CD-PROJEKT
Cena: 790 tys. zł (z VAT)
Ocena: 9/10

Dracula Unleashed

Bardzo ładnie zrobiona gra, choć rysuje się w niej przerost formy nad treścią. Tym razem wcielasz się w postać młodego gentlemana, który rzucony do XIX - wiecznego Londynu ma za zadanie rozwikłać tajemnice dziwnych morderstw, za którymi prawdopodobnie czai się siła nieczysta w postaci wampira. Bohater zamieszany jest w sprawę rodzinnie i uczuciowo, a więc stara się jak może.



Akcja toczy się w różnych miejscach na terenie Londynu, Przemieszczasz się między nimi dorożką. Sama działalność na terenie danego miejsca polega na wejściu do środka, ewentualnym przekazaniu jakiegoś przedmiotu oraz obejrzeniu filmiku przedstawiającego, co się właściwie dzieje. Niestety, jedyną chyba metodą ustalenia właściwej kolejności czynności są próby i błędy - trudno dopatrzyć się logicznego wątku gry.

Natomiast oprawa jest bez zastrzeżeń (abstrahując od faktu, że najpierw trzeba się napocić przy konfigurowaniu komputera). Grafika w trybie SVGA, ta domalowywana, dorównuje animacjom, co jest rzadkością. Jeśli chodzi o te ostatnie, mamy znakomite, digitalizowane filmiki, zaś największe wrażenie robi naprawdę dobra naszym zdaniem gra aktorów - widać profesjonalizm ludzi z obu stron kamery. W parze idzie muzyka (grana przez orkiestrę!) i oczywiście bezbłędne efekty dźwiękowe. Całość niezła, robi wrażenie, choć nieco smuci ubóstwo fabuły...



Alex & Gawron

Dystrybutor:
CD-PROJEKT
Cena: 1 090 tys. zł (z VAT)
Ocena: 8/10

... w stronę ruin samotnej chatki. Szybko i sprawnie, drużyna ukryła się w środku i przystąpiła z ogromnym zapałem do penetracji jej wnętrza. Podczas przetrząsania tego miejsca Wiewióriusz natknął się na dziwną kościaną różdżkę. Oczywiście jego wiedza magiczna podpowiadała mu, że jest to broń o wielkiej sile rażenia. Na wszelki wypadek schował ją za pazuchę i nic nikomu nie powiedział o swoim znalezisku. Tymczasem Alex znalazł wejście do piwnicy i zdążył ją spenetrować. Ku swojemu wielkiemu zadowoleniu okazało się, że piwniczka nie jest splądrowana i całość zapasów taniego wina została nienaruszona. Alex postanowił spędzić tu kilka chwilek w celu dokładniejszej penetracji intrygujących go beczek. Kaczoramiks przepatrywał okolicę budynku i nie omieszkał oczywiście wpaść w dołek wykopany w celu pozbywania się przez mieszkańców chatki nieproszonych gości. Jego krzyki o pomoc sprowadziły na miejsce wypadku trolla, który również nie omieszkał wpaść w dołek wykopany w celu pozbywania się nieproszonych gości. Kopalny po dokładnej lustracji terenu i domku, mógł jednoznacznie stwierdzić, że to nie jest domek rybacki, lecz chatka przemytników. Zbyt wiele śladów wskazywało na prowadzenie takiego właśnie procederu. Przemytnicy w celu magazynowania swoich towarów zaadaptowali w tym celu chatę Baby-Jagi i wiodło im się nieźle, gdyż Baba-Jaga wspomagała swoich nowych wspólników czarami i biznes kręcił się jak trzeba, przynosząc kroci owe zyski. Niestety, przyszedł kres tego błogiego stanu. Oto pewnego dnia na wysepkę pośród bagien przybył smok i pogonił towarzystwo, gdzie pieprz rośnie. Od tego czasu rządził tu i nikt go nie mógł ruszyć, bo nawet nie znano miejsca jego pobytu. Kopalny skrzyknął swoich do chatki i wyznaczył zadania na czas najbliższy. Kiedy tylko towarzystwo się zlazło, od razu przystąpił do rzeczy.

- No to zaczynamy. Wiewióriusz i Kaczoramiks będą obserwować niebo i jak tylko pojawi się smok od razu dawajcie znać, co się święci. Wy czcigodny Kasztelanie i twoi woje wraz z trollem Bedem będziecie stanowić główną grupę uderzeniową. Ja z Alexem pójdę na zwiad po wyspie, aby ją dokładniej zbadać. Czy wszystko jasne?

Chwilę potem czarnoksiężnik i druid wgramolili się na resztki dachu i zorganizowali tam punkt obserwacyjny. Tym czasem Sir Haszak, Sir Gawronek i troll Bed ukryli się dokładnie wewnątrz domku i przysposobili do walki. Kopalny zaś z Alexem ruszyli wzdłuż brzegu, aby rozeznać teren. Dżin ukrył się w pobliżu i szykował potężne czary, które miały za zadanie pokonać smoka. Każdy członek drużyny przykładał się jak tylko mógł do wykonania swej części planu. Kopalny po przeszukaniu całej wysepki znalazł właściwe leże smoka, a w nim parę pięknych przedmiotów: kilka drogocennych mieczy, zbroję, klejnoty, a nawet ostatni numer "Top Secret". Postanowił zabrać ze sobą gazetkę, aby się nie nudzić w oczekiwaniu na smoka. Gdy już miał odchodzić, jego oczy spoczęły na dużej beczce. Kopalny natychmiast zbadał to nowe znalezisko i ku swej radości odkrył wewnątrz (nie powiem, że mało) złocisty płyn, który pachniał tak znajomo. Wiele czasu zajęła Kopalnemu droga powrotna do chatki, gdyż nogi plątały mu się okrutnie. Jednak wieczorna pora zastała go w pobliżu chatki i reszty towarzyszy. Gdy zbliżał się właśnie do ostatnich zarośli nadbrzeżnych, oddzielających go od domku, ktoś zawołał go z tyłu, a następnie poklepał po ramieniu.



- Hej. Kopalny nie poznajesz swojego ukochanego przyjaciela? To ja Borekiusz.

Oto przed Kopalnym stanęła straszliwa zjawa obwieszona girlandami bagiennych roślinek i przyozdobiona piękną ogromną ropuchą na głowie. Całe ubranie przybysza poryte było bardzo starannie błotem i mułem. Po prostu idealne przebranie. Widok postaci, która stanęła niespodziewanie przed Kopalnym, był tak niesamowity, że od razu wyprostował wszystkie jego nietrzeźwe myśli i postawił stan umysłu na baczność.

- No nie patrz tak na mnie, jakbyś samą Śmierć widział. To naprawdę ja, tylko podczas przeprawy przez bagno przy samiuteńkiej wyspie łódka mi się wywróciła.

Tu Kopalny wreszcie ochłonął, gdyż poznał spod sterty wodorostów samego naczelnika cechu złodziejskiego w Lidzbarku, Borekiusza. Borekiusz kontynuował nie zważając na zdziwienie Kopalnego, malujące się na jego ćwierćinteligentnym obliczu:

- Pamiętasz o naszej umowie Kopalny? Pamiętasz, pamiętasz na pewno. Zaraz po bitwie ze smokiem masz ogłuszyć kasztelana, a my wtedy zdejmiemy ze smoka skórę i pryskamy - Borekiusz popatrzył na Kopalnego. - No i co ty na to?

Kopalny podrapał się w głowę i chwilę pomyślał, a potem odpowiedział "Pamiętam!", po czym odwrócił się w stronę chatki i dziarsko pomaszerował w jej kierunku.

Tymczasem Borekiusz zniknął w pobliskiej kępie krzewów, aby zmienić przebranie maskujące na bardziej suche. Pierwsze promienie słońca zaczynały pojawiać się nad linią widnokręgu, świt nadchodził wielkimi krokami i drużyna zaczynała się powoli budzić ze snu. Druid Kaczoramiks usiadł na dachu i przecierał zamaszyście oczy, jego towarzysz czarnoksiężnik Wiewióriusz ziewał potężnie, a jego wzrok dostrzegł na niebie sporych rozmiarów kształt bijący ogromniastymi skrzydłami i sunący w stronę wyspy. Wiewióriusz nie odrywając wzroku od znaleziska klepnął druida w ramię i powiedział

- Och rzesz ty! SMOOOOOK!!!

Klepnięcie i okrzyk przerażonego czarnoksiężnika poraziły druida niczym piorun i strąciły z daszku prosto na dół do końskiego koryta w pół wypełnionego wodą. Kontakt rozgrzanego, na w pół zaspanego ciała Kaczoramiksa z zimną i mokrą wodą w starym korycie wybudził natychmiast druida, który podjął okrzyk

- AAAAAA! RATUNKUUU! NIE UMIEM PŁYWAĆ!!!

- Tymczasem z dachu dało się słyszeć nawoływanie Wiewióriusza o nadciągającym smoku. Z pobliskiego dołka wychynął Dżin niosąc na ręku gotowy czar przeciw smokom. Kasztelan Emilus Trzask Pierwszy i Ostatni oraz jego woje i wspomagający ich troll wypadli z chaty niczym brygada komandosów. Kopalny, który wyszedł za nimi, od razu zarządził jak należy:

- Wyjąć druida z koryta, niech się nie topi i zdjąć krzykacza z dachu, bo smok jak nic go usłyszy. Do roboty kurdebalans! - po czym poszedł po swój półtoraręczny miecz i łyk piwa.

Woje zdjęli czarnoksiężnika z dachu i włożyli go do koryta, z którego wcześniej wyjęli druida. Pomogło - Wiewióriusza zatkało i przestał krzyczeć. Wszyscy ukryli się w chatce i czekali w ciszy i skupieniu na rozwój wypadków. Przez okno wyglądał Alex, aby zorientować się w poczynaniach smoka, a reszta drużyny szykowała się gorączkowo do wielkiej bitwy. Czas powoli mijał i wreszcie wszyscy usłyszeli łopot wielkich skrzydeł, a Alex powiadomił resztę o tym, iż smok właśnie raczył wylądować. Teraz, gdy gad był w zasięgu ręki, nastąpiła nerwowa atmosfera. Kopalny drapał się po karku i co chwila zaglądał do kufla, w którym i tak widział tylko dno. Alex, od jakiegoś czasu chodzący nerwowo po pomieszczeniu, odwrócił się do reszty drużyny:

- Kopalny, powiedz coś! No powiedz, co teraz mamy robić?

Kopalny zachowując zimną krew popatrzył na krasnoluda:

- Czekać wieczora - odpowiedział.

- Kiedy tylko bestia uśnie, wyliźniemy i ubijemy go.

- Geniuszu! - powiedział druid.

- Popatrz, popatrz! - Alex nie mógł wyjść z zachwytu.

- Ma chłop rację! - rzucił Emilus - Po co rzyć bez sensu nadstawiać i głową ryzykować.

- Ano racja. Kopalny to ma głowę! - dodał sir Haszak.

Piwem i mieczem 11
czyli Wyjście Smoka

- Teraz ja i Alex pójdziemy na zwiady, a jak tylko smok uśnie, to przyjdziemy po was i damu mu popalić - rozdysponował Kopalny.

Już po chwilce krótkiej niczym strzał z pukawki Rumcajsa, Alex i Kopalny pomknęli w kierunku smoczego leżyska. Kopalny szedł z przodu i co chwilka wystawiał głowę ponad krzaki, aby zorientować się w kierunku marszu, a krasnolud ubezpieczał tyły. W ten sposób szybko dotarli na miejsce. Zwiadowcy rozsunęli ostrożnie krzaki i zerknęli na smoczy dołek. Ich oczom ukazał się wspaniały widok: w jamie prawą przednią łapą grzebał smok. Jego wielkość mogła być porównywalna do sporych rozmiarów stodoły lub małego hangaru.

- Co jest? Ktoś mi wychlał piwsko!!! - rozzłościł się smok. - Już ja mu popiję piwko! - ryknął i zaczął rozglądać się wokół.

Jego wzrok spotkał się ze wzrokiem dwójki dwunogów ukrytych w pobliskich krzaczkach. Alex i Kopalny poczuli nagle jak nogawki ich spodni robią się bardzo mokre i ciepłe. Gdy tylko smok zrobił pierwszy krok w ich stronę, dzielne kozaki zerwały się na równe nogi i z wrzaskiem zdarli podeszwy w stronę chatki rybackiej. Smok, jak na smoka przystało, żygnął ogniem aż zajęło się od tego pobliskie drzewko. Kiedy mała brzózka płonęła niczym pochodnia, a smok rycząc okrutnie ruszył w pościg za uciekinierami, Kopalny i Alex właśnie docierali do reszty towarzyszy.

- Chłopaki!!! On tu lezie i chyba nas nie lubi. Jest ogromniasty i wali ogniem jak miotacz płomieni! Ratuj się kto może! - Kopalnemu zaczynało brakować tchu, lecz gdy tylko dopadł spanikowanego krasnoluda zaczął od razu dowodzić.

- Bed, kasztelan i jego woje. Brać broń i na dwór przed chatę. Dżin na dach ciskać czary. Kaczoramiks z lewej flanki będzie razić swoimi czarami, Wiewióriusz z prawej flanki będzie razić swoimi czarami a... ja i Alex idziemy wytrząsnąć co nieco skąd poniekąd.

Drużyna szybko rozbiegła się na stanowiska, Kopalny z Alexem dołączyli do nich, gdy tylko uporali się ze zbędnym bagażem i jako tako doprowadzili się do porządku. Dokładnie w tym samym czasie, gdy wszyscy już byli gotowi, na miejsce przyszłej trzaskanki przybył smok. Ekipa zbiła się w ciasną gromadę i najeżyła ostrzami, które drżały w rytm klekotu zębów jej członków. Gad wspiął się na tylne łapy i po raz kolejny, jak to smok, ryknął potężnie. Dzielne chłopaki poczuły jakby im ktoś za serce złapał żelazną obręczą i zimno wlał do trzewi. Gad ruszył do natarcia puszczając nosem kółka dymu, a uszkami kwadraciki, wyglądając jak zepsuty parowóz. Pośród naszych bohaterów na miejscu znalazł się jak zwykle Bed. Nie przeląkł się potwora i z orężem nad głową ruszył do ataku. Wiewióriusz widząc zdesperowanie trolla rzucił czarem "Ogień Lucyferny", aby wesprzeć przyjaciela w ataku. Lecz gad wciągnął zaklęcie nosem i palnął Beda łapą. Troll wielkim łukiem odleciał na kilka metrów i plasnął tuż przy brzegu w bagno. Na ten widok ruszyła się reszta kumpli.

- Biją naszych!!! - wrzasnął Kopalny i ruszył do ataku okrążając smoka od prawej strony, aby uniknąć ciosów jego przednich łap. Kasztelan Emilius Trzask Pierwszy i Ostatni ruszył do frontalnego natarcia wywijając młyńce swoim ciężkim berdyszem. Krok w krok za nim nacierał Sir Gawronek. Sir Haszak, tak jak miał to zawsze w zwyczaju, zaatakował taktycznie przy pomocy topora wojennego lewy nerw śmiechowy. Kaczoramiks przy pomocy magii wygasił kolejne ogniste ziewnięcie smoka, a następnie cisnął zaklęcie "Skunksosmrodek" bezpośrednio w pysk gada. Smok lekkim pacnięciem ogona posłał Kopalnego do wszystkich diabłów, a precyzyjniej mówiąc do trolla. Emilius zadał straszliwy cios w nisko pochyloną głowę potwora, Sir Haszak raz po raz rąbał w odsłonięte miejsce, w którym według niego powinien znajdować się nerw śmiechowy. Troll właśnie wygrzebał się z bagna, gdy nadleciał Kopalny i plasnął razem z nim na powrót do bagniska. Czar druida dosięgnął celu, lecz ku zdumieniu nie wywołał spodziewanego efektu. Wiewióriusz wyczarował błyskawicę i ugodził nią smoka w głowę, ale ten nie zważając zaatakował Emilusa wraz z jego wojami. Alex dopełzł wreszcie do gadziego ogona i złapał go, a następnie rąbał swoim toporkiem po zadzie aż sypały się w około drzazgi. Na odsiecz drużynie przybyli Kopalny wraz z trollem, których smok przywitał chmurą ogrzanego powietrza. Emilius Trzask Pierwszy i Ostatni po raz kolejny zaatakował smoczą głowę, podczas gdy Sir Haszak próbował bezskutecznie razić brzuch gada. Druid chciał zaatakować czarem "Dżemika", lecz zanim zdążył go przygotować smok cisnął w niego czar "Czkawka", co raczej uniemożliwiło Kaczoramiksowi czarowanie. Smok powalił długim zagarnięciem łapy Sir Gawronka wraz z kasztelanem, a ogonem pozbył się natrętnego krasnoluda. Kopalny idący właśnie do ataku zauważył, że na placu boju pozostał sam z chwiejącym się na nogach Wiewióriuszem, który próbował jeszcze sparaliżować smoka zaklęciem "Megatona", lecz czar spłynął po srebrzystych łuskach i ulotnił się niczym mgła.

Kopalny próbował wytracić tempo natarcia i zamienić je błyskawicznie w tępo ucieczki, lecz zdradliwa wilgotna trawa.... Pierwszą rzeczą jaką zauważył, to swoje nogi zadarte wyżej głowy, a chwilę potem olbrzymią mordę smoka pochylającą się tuż nad nim. Kopalny krzynął po raz drugi i po raz drugi poczuł wilgotne ciepło w nogawkach i smród mogący zabić skunksa. Gdy olbrzymia paszcza zaczęła otwierać się na całą swoją szerokość dobiegł go głos straszliwej mocy.

- Ja ci dam piwko, ty leszczyku! Mleczko ci pić, a nie piwko! - ryknął smok. - Nikt nie będzie drwił z BEERFIELDA, ani nie będzie pić jego piwa!!!

- Nie będzie. Z pewnością nie będzie - zapiszczał Kopalny zasłaniając głowę rękami.

- Wstawaj i walcz jak mężczyzna, albo giń ty żmijo! - ryknął ponownie BEERFIELD.

- NIEEEEEEEEEE!!! - wrzasnął Kopalny i rzucił się do rozpaczliwej beznadziejnej ucieczki. Zerwał się na nogi i siłą rozpędu wpadł w ramiona Borekiusza powalając go na ziemię.

- NIEEEE!!! - wrzasnął prosto w twarz zaskoczonego Naczelnego, który leżał właśnie pod nim.

- Kopalny spokojnie!!!

- SMOOOOOOOK! BEERFIELD! Pożre nas wszystkich i na dodatek małolatę i kosiarkę do trawy.

Ktoś próbował obezwładnić wierzgające w straszny sposób nogi Kopalnego, a przy okazji strącił na ziemię kserokopiarkę.

- Ratunku! - wrzeszczał Kopalny.

Od ekranu pobliskiego PC odwrócił się Sir Haszak.

- Powiedzcie mu, żeby się zamknął. Właśnie rozgryzam "Zeppelina" i jego nieartykułowane wrzaski straszliwie mi przeszkadzają.

Naczelny właśnie założył Kopalnemu potrójnego Nelsona.

- Niech ktoś zadzwoni po karetkę, chyba mu gorzej.

- NIEEEEE!!!

Emilius przybiegł właśnie z kubłem zimnej wody i z marszu chlusnął nią na kłębiące się ciała.

- Pomogło wariatom? - zapytał.

Naczelny popatrzył ze zgrozą na Kopalnego, który w tej chwili właśnie przebierając rękami i nogami jak przy klasycznej żabce czołgał się po redakcyjnym dywanie. Do pokoju wszedł Szokoban i widząc powyższą sytuację zapytał:

- Co się stało Kopalnemu? Wygrał w totolotka?

- Nie! Właśnie się obudził z ręką w nocniku - odpowiedział Bad Joy.

- Na szczęście nie zaczął jeździć traktorem, albo jeszcze czym gorszym - pocieszał Gawron.

Alex próbował zrobić Kopalnemu zimny okład.

- Zamknij się Gawron. Głupi jesteś i na niczym się nie znasz. Traktorem to jeździ Kaczor, a on się po prostu obudził.

- Szczęściarz! - powiedziała Dobrochna. - Duch Serchi śpi już od trzech miesięcy i jeszcze się nie obudził.

- Może tworzy jakąś nową powieść? - zamyślił się Naczelny.

Kochani, to już niestety ostatni odcinek naszego konkursu piwno-mieczowego. Każdy, kto brał w nim udział, miał szansę wylosować nagrody. Ale najważniejsze jest to, że wszyscy wspólnie dobrze się bawiliśmy. W końcu oto głównie nam wszystkim chodziło, aby się ubawić jak tylko można najlepiej, a nawet po same pachy. Teraz przerwa. Być może później, kiedyś, nigdy lub zaraz nastąpi jakiś nowy konkurs opowiadaniowy. A na razie pozdrawiam twórców BEERFIELDA i proszę o przysłanie waszego adresu, gdyż w zawierusze bitwy ze smokiem gdziesik nam się zawieruszył. Pozdrawiam wszystkie kobitki-czytelniczki i czytasiów też. Trzymajta się ciepło, bo mróz idzie i święta coraz bliżej. Straszę tam, gdzie zawsze.

DUCH SERCHI



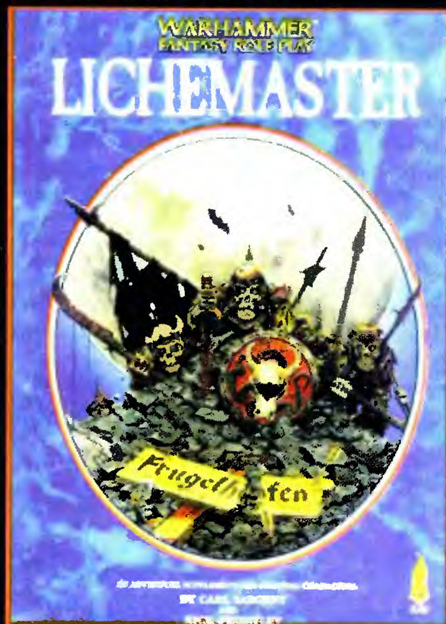
Baba-Jaga wspomagała swoich nowych wspólników czarami i biznes kręcił się jak trzeba...

TOP SECRET

WARHAMMER i co dalej?



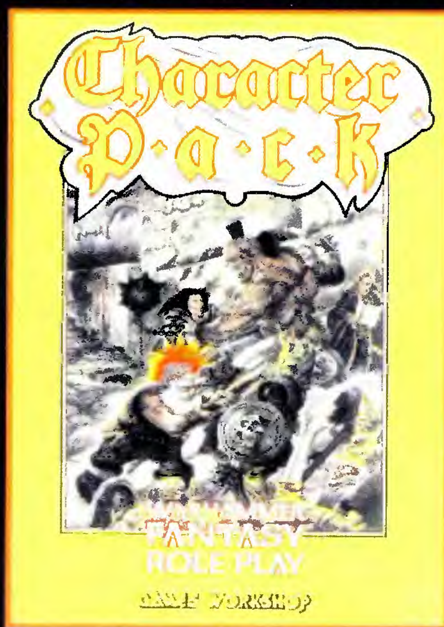
W tym numerze **Top Secretu** chciałbym Wam przedstawić kilka dodatków do gry fabularnej **Warhammer Fantesy Roleplay**, która niedawno ukazała się w języku polskim. O samej grze pisałem nieco wcześniej, nie będę się więc powtarzał, chętnych do bliższego zapoznania się z samą grą odsyłam bądź do 3 numeru **Magii i Miecza**, bądź do 5/94 **Top Secretu** lub po prostu do sklepów.

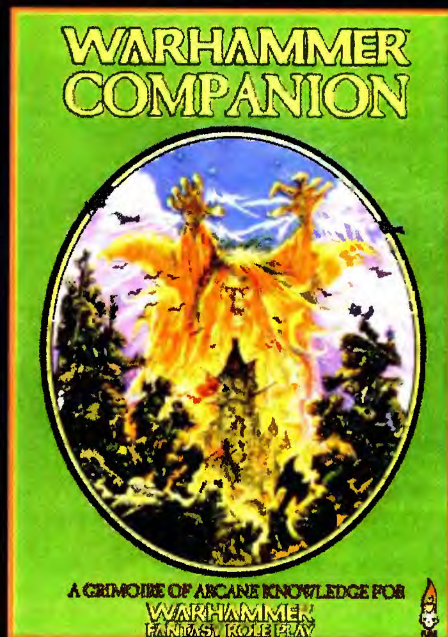


Jako pierwszy dodatek ukaże się **Liczmistrz** (*Lichemaster*) – 112-stronicowa kampania, w której bohaterowie stawiają czoła najgroźniejszemu z ożywieńców – liczowi. Scenariusz przeznaczony jest do rozegrania przy użyciu nowych, niedoświadczonych bohaterów, idealnie więc nadaje się dla każdego, kto z grami fabularnymi do tej pory stykał się jedynie na ekranie komputera. Nie chciałbym zdradzać tajemnic scenariusza i tym samym psuć przyjemności gry, powiem tylko, że bohaterowie będą mieć przed sobą kilka naprawdę ciężkich dni. Ustawiczne walki i ucieczki, badanie starych lochów i przekonywanie do swej sprawy opornych bohaterów niezależnych to stałe elementy tej przygody.

Także jeszcze w tym roku ukaże się niewielki dodatek zatytułowany **Galeria Bohaterów** (*Character Pack*). Nie, nie! To nie album z rysunkami zapuchniętych mordek członków naszej redakcji (daleko nam do bohaterów, chyba że chodzi o stoczenie boju z kilkoma skrzynkami piwa). Przedstawimy w nim nowy, o wiele bardziej szczegółowy sposób tworzenia swego bohatera. Gracze będą mogli skorzystać z około 200 niemieckich imion, kilkudziesięciu krasnoludzkich i halflińskich oraz z wielu, bardzo wielu imion elfów. Oprócz tych (i innych reguł) znajdą się tu też zasady rządzące określaniem wagi bohatera (wyjdą te wszystkie kapusty na świńskim ryju podawane w zajazdach i tawernach) oraz szczegółowe omówienie czegoś, co nazywa się poziomem socjalnym (szczególnie ważne dla żebraków, domokrążców, pijaków i im podobnej śmietanki). Ale to jeszcze nie koniec. Wymienione wyżej zmiany, bądź uzupełnienia reguł to zaledwie połowa zawartości **Galerii**. Druga część zajęta jest przez opis jednej z tysiąca gospód, stojących pod niebem Starego Świata. Zajazd nosi dumną nazwę *Graf Manfred*, usytuowany jest wszędzie, czyli nigdzie (co oznacza, że MG może umiejscowić go w potrzebnym mu miejscu). Opisano wszystkich mieszkańców i pracowników *Grafa*, a oprócz nich kilkunastu przykładowych gości, podróżnych i interesantów. Podano również pomysły kilkunastu przygód, które bez żadnych problemów można rozwinąć. Oczywiście we wszystkich główną rolę odgrywa zajazd! Jako premię umieściliśmy blok z 50 gotowymi Kartami Bohaterów, co oznacza, że ksero w waszej okolicy straci stałych klientów.

Nowy Rok uczcimy dużą zabawą i wydaniem kolejnego dodatku, noszącego intrygującą nazwę **Księga Wiedzy Tajemnej** (*Warhammer Companion*). Zawartych jest w niej kilka przygód i wiele, wiele nowych zasad i reguł gry. Przykładowo wymienię nowe zasady dotyczące leczenia, z którymi gracze mogą zapoznać się podczas wizyty u pewnego zubożałego chirurga, kilkadziesiąt nowych czarów, czekających tylko na wykorzystanie w grze, nowa broń palna i omówienie częstotliwości (a raczej rzadkości) jej występowania itp., itd. Odrębną częścią książki są opisy wielkiego statku rzecznego i hospicjum dla obłąkanych, które to miejsca występują w jednej z książek, dziejących się w świecie Warhammera – w **Drachenfels** (ta książka również ukaże się na rynku polskim). Wiele można by mówić o tym, co znajduje się w tym dodatku, ale powiedzmy może, czego tam nie ma i dlaczego. Otóż dlatego, że to, czego nie ma w **Księdze** tworzy kolejny z linii produktów, przeznaczonych do użytku wraz z grą **Warhammer Fantesy Roleplay**. Mam na myśli dodatek **Potępieniec** (*The Restless Dead*), który powinien pokazać się na półkach księgarskich pod koniec stycznia (miejmy nadzieję). Książka składa się z dwóch części. Pierwsza z nich zawiera zbiór najlepszych scenariuszy do **Warhammera** jakie w latach 1987–89 ukazywały się na łamach angielskiego pisma **White Dwarf**. Zostały one połączone w jedną kampanię, w trakcie której bohaterowie muszą zaopiekować się ziemskimi szczątkami pewnego nieszczęsnego ducha. Problem leży w tym, że nie za bardzo wiadomo, gdzie spoczywają cenne kosteczki. Druga część składa się z opisów kolejnych czarów, nowych przedmiotów magicznych oraz nowych zasad. Wprowadzone zostaje min. pojęcie inicjatywy efektywnej, dzięki czemu walka staje się nieco bardziej realistyczna.





Niedługo (powiedzmy w ciągu dwóch miesięcy) ukaże się też pierwsza książka ze świata **Warhammera**. Będzie to zbiór kilku opowiadań, wśród których znalazło się jedno, opisujące przygody Gotreka Gurnissona i jego towarzysza Felixa Jaegera.

Wszystkich chętnych zapraszam do wybrania się w cudowną podróż do ponurego świata niebezpiecznych przygód .

Z racji zbliżającej się Gwiazdki, tym, którzy jeszcze nie mają samej gry życzę **Warhammera** pod choinką, a starym, zatwardziałym w czasie niejednej awantury graczom życzę, by wasze kostki zawsze spadały najkorzystniejszą stroną do góry (w przypadku K4 do dołu).

Pa, wracam do Starego Świata.

Artur Marciniak

THE VERY TOP SECRET CĄPANY

SPECIAL TOP SECRET AGENT
NACZELNY

SPECIAL TOP SECRET AGENT
KOPALNY

Było jesienne popołudnie.... albo coś koło tego...nuda...



Czytelnicy chcieli pogrzebać nas żywcem (chyba za brak komiksu?)

ALE KOMIKS? HA! HA!

Obiecanki! Cacanki! CO!!!!

Kopalny! Obudź się! Wymyśliliśmy coś!

A więc proszę Państwa zrobimy NAPAD. Nasza działalność statutowa od dawna nie przynosi nam spodziewanych korzyści, a poza tym przestała być prawdziwie interesująca



Naczelny wziął na siebie ciężar opowiedzialności: *Jesteśmy zgranym, systematycznie pracującym zespołem, więc z organizacją nie powinno być kłopotu.* (oklaski)

Po godzinie z gotowym planem przystąpiliśmy do akcji...



Emilus nie lubi ich na wiosnę

Najgorsze orzechy są na Wspólnej

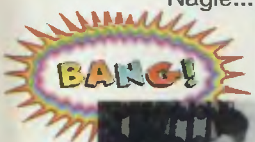


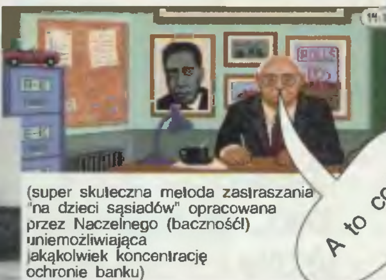
D. już na pewno przekazała plan



reszta zespołu zgodnie z ustaleniami niecierpliwie czeka w umówionym miejscu na swoją kolejkę

Nagle...





(super skuteczna metoda zastraszania "na dzieci sąsiadów" opracowana przez Naczelnego (baczność!) uniemożliwiająca jakąkolwiek koncentrację ochronie banku)

A to co?!?!



Glory, glory, alleluja legia wygra nie ma mowy

Psst To już tu!



O kurde! Jaka klapa!
To nie agrobank to speluna "Pod wściekłym Haszakiem"

Wykorzystano obrazki z The Clue

1994 1991 1987

Nadchodzące Święta stanowią znakomitą okazję do oderwania się od rzeczywistości (o ile uda się pierwej oderwać od rodziny) i zanurzenia się w swoją własną, mniej lub bardziej wirtualną rzeczywistość. Dla tych, którzy nie potrafią nie łączyć przyjemnego z pożytecznym i nie są zainteresowani oddawaniem się rozmyślaniom na temat niebieskich nasion migdałowca, proponujemy prosty i nieskomplikowany konkurs. Wprawdzie premiowani w nim będą ludzie w wieku dojrzałym, pamiętający tak zamierzchłe czasy jak rok 1988, jednak i młódź powinna znaleźć dla siebie jakąś szansę.

Jak już wspominaliśmy czas jakiś temu, przy okazji ogłaszania konkursu na najlepszą grę roku, ostatnich kilka miesięcy zaowocowało zalewem (no, może trochę przesadzam) nowych, oryginalnych krajowych tytułów. Nie znaczy to jednak, że przez ostatnich kilka lat nie pojawiały się oryginalne polskie gry komputerowe, co to to nie. Co roku pojawiało się po kilka tytułów, czasem nawet cztery! Postanowiliśmy sprawdzić, co z tego pamiętacie. Oto dziesięć pytań, sięgających chwilami w przeszłość tak zamierzchłą, jak rok 1986. Gdzieś w tym numerze znajdziecie kupon, na którym należy wpisać wyraźnie swoje odpowiedzi, wśród tych, którzy nadeślą najwięcej prawidłowych, rozlosujemy nagrody – a będzie ich tym razem sporo, jako że sponsorują nasz konkurs firmy (w porządku alfabetycznej):

- CD-Projekt, tel. (022) 25-07-03, która ufundowała 5 gier na PC-CD: 2 x „Who Shot Johnny Rock", „Mad Dog", „Mad Dog II", „Mega Race";
- Wydawnictwo Iskry, tel. (022) 27-94-15, zasilające fundusz nagród „Encyklopedią Historii Świata", „Ojcem i synem" x 10, 2 kompletami pięcioksiągu „Sokolego Oka", 2 kompletami serii „Amber" Rogera Zeleznego, „Encyklopedią Rocka" cz.I i II, i kalendarzem Iskier „Silva rerum" x 20;
- Mirage, tel. (02) 671-77-77, przekazująca na rzecz konkursu gry: „Heimdall II" (PC lub Amiga), „Soccer Kid" (PC lub Amiga), „Traps & Treasure" (Amiga), „Corridor 7" (PC), „Sabre Team" (PC lub Amiga), „Rooster" (Amiga), „Rooster II" (Amiga), „Franko – the Crazy Revenge" (Amiga), „Magiczna księga" (Amiga).
- Seven Stars, tel. (058) 47-02-80, obiecała przynajmniej 6 filmów science-fiction na kasetach wideo.

Główna nagroda ufundowana przez naszą redakcję to: **AMIGA 1200**

A oto i pytania konkursowe:

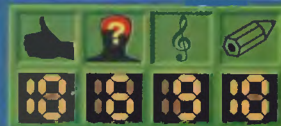
1. Jaki program TVP doczekał się największej liczby realizacji komputerowych?
2. Jaka polska gra znalazła się na dyskietce w PC-Formacie?
3. Jaka polska gra jako pierwsza doczekała się konwersji z wersji 8-bitowej na Amigę?
4. Na jakim komputerze działała „Puszka Pandory"?
5. Która polska gra komercyjna na komputery 16-bitowe jako pierwsza została wyposażona w digitalizowaną mowę?
6. Jaka gra zachodnia została jako pierwsza w całości spolszczona?
7. Na jaki komputer 8-bitowy wydano najwięcej oryginalnych polskich gier?
8. Jaka nazywała się firma rozprowadzająca pierwszą polską grę strategiczną, dotyczącą czasów powojennych, na komputery 16-bitowe?
9. Jak nazywał się polski odpowiednik „Alien Breed" wydany na Amidze?
10. Jak się nazywała pierwsza polska gra przygodowa na PC?




Armored Fist

ARMORED FIST

NOVA LOGIC '94




PC 386
4MB

Długo czekaliśmy na tę grę. Informacje o tym, jak będzie wyglądała były niepełne i ograniczały się do stwierdzeń Nova Logic robi nowego "Commanche'a", tyle że na ziemii: będziesz kierował czołgiem. Tak nastawionych, początkowo wygląd "AF" mocno nas rozczarował. Dopiero dłuższe granie pokazało nam, że mamy do czynienia z produkcją równie dobrą, tyle że w mniejszym stopniu zręcznościową niż poprzednik.

Na początku, jak to bywa, intro, jedno z lepszych, jakie w życiu widzieliśmy - naprawdę mocna rzecz. Teraz przechodzisz do menu. Pozwala ono na wykonanie rozmaitych operacji technicznych (opcje, ładowanie), zgłoszenie się do służby oraz oczywiście wkroczenie na pole bitwy. Walczyć można na dwa sposoby: bądź rozgrywając pojedynczą bitwę, bądź całą kampanię, składającą się z szeregu bitew. Kampanii jest 6 (plus treningowa), każda zawiera od 5 do 9 bitew. Jeśli chodzi o realia, to autorzy modelowali głównie konflikty na Wschodzie, takie jak wojna na Cyprze, konflikt syryjsko - turecki, czy najazd Białorusinów na Ukrainę. Za każdym razem jedna ze stron reprezentuje interesy Rosji, druga zaś - USA (najczęściej działając pod egidą sił ONZ). Oczywiście możemy dowodzić wojskami tak jednej, jak i drugiej strony, ze sprzętu amerykańskiego mając do dyspozycji Abramsy M-1 i M-2 Bradley, zaś jeśli chodzi o stronę "czerwoną", - T-80 MBT i BM -2.

Bezpośrednio przed przystąpieniem do misji otrzymujesz rozkazy, opis sytuacji i... jazda! W grze dowodził będziesz najczęściej kilkoma jednostkami, tak więc aby wszystko kontrolować, będziesz oglądał głównie 2 screeny - mapę taktyczną ("F10") oraz widoki z wnętrza pojazdów. Te ostatnie dostępne są w 3 typach: widok z peryskopu + deska rozdzielcza ("F2"), widok większy, zegarów mniej ("F3") oraz widok z nieruchomej kamery, wyjściowo umieszczonej za czołgiem ("F4"). W grze radzimy używać tylko pierwszego typu widoku, tym bardziej, że pozostałe nie są olśniewające.

Na ładnej, plastycznej mapie taktycznej masz zaznaczone położenia swoich pojazdów, ich marszruty, położenie własnej artylerii oraz tych obiektów przeciwnika, które już wykryłeś bądź były znane wcześniej. Do edycji tras przejazdu służy listwa narzędziowa po prawej, górne menu pozwala na przerwanie misji, przejrzenie raportu z wozów (można też ustalić szyk przejazdu plutonu, rozkazy i prędkość), przejście do któregoś czołgu, przypomnienie sobie rozkazów czy powiększanie mapy (płynne, bardzo ładne przejścia), przyśpieszenie upływu czasu (na każdą misję masz go określoną ilość), a nawet edycję mapy - gdy nie grasz w kampanii.




Jednak większość czasu spędzisz w kabinach swoich pojazdów. Poza widokiem terenu widzisz też deskę rozdzielczą, na niej zaś kilka ważnych przyrządów. Pierwsze są: wskaźnik prędkości i związane z nim skrzynia biegów oraz pedały gazu i hamulca. Skrzynia ma 4 biegi, od lewej: zwykły, terenowy, neutralny i wsteczny. Pedał gazu jest z prawej, hamulec z lewej - wszystko to, może za wyjątkiem ruchów "lewo-prawo", łatwiej obsługuje się myszą, niż z klawiatury, co jest swego rodzaju ewenementem.



Dalej masz oczywiście uzbrojenie: do wyboru 4 typy - karabin maszynowy i 3 rodzaje pocisków do dział w T-80 i Abramsie oraz karabin maszynowy, 2 typy pocisków do działka i ewentualnie rakiety dla pozostałych. Namierzanie na cel odbywa się automatycznie po wciśnięciu ikony "Target", odpalenie zaś pocisku przy pomocy miłego dla oka, czerwonego klawisza "Fire". Jeśli chodzi o defensywę, mamy możliwość postawienia zasłony dymnej ("SG").

Dalej - wyposażenie nawigacyjne. W jego ramach dostępny jest noktowizor ("TTS") oraz mapa pomocnicza i radar. Radar pokazuje wszystkie obiekty w Twoim otoczeniu, mapa pomocnicza pokazuje tylko te widoczne oraz nieruchome (bunkry, baterie dział) oraz ukształtowanie terenu. Dodatkowo, mapę można powiększać, podobnie jak widok z wizjera.

Ostatnim elementem układanki jest możliwość wezwania wsparcia powietrznego ("Air") oraz artyleryjskiego ("Art"). Siły powietrzne stanowią, w zależności od strony, MIG-i 24 HIND lub Apacze, niestety mogą one zostać zestrzelone przez przeciwnika. Wsparcie artyleryjskie ma natomiast ograniczony zasięg i, niestety, celność.

Jeśli chodzi o strategię, to szerzej napiszemy o niej w następnym numerze. Jak na razie, radzimy pamiętać, że średnio życie czołgu na polu walki trwa 3 minuty (tak!). W szczególności, nie należy pozostawiać żadnego obiektu przeciwnika za swoimi plecami czy też z boku - nie można liczyć, że się nic nie stanie, a przeciwnik będzie stał i patrzył - posuwając się do przodu, trzeba wszystko, co stoi na drodze kasować.

Cóż rzec o tej grze? Grafika jest dobra, ale typ generacji obrazu (voxel space) bardziej nadaje się do przedstawiania odległego krajobrazu (jak w "Commanche'u"), a nie rzeczy widzianych z bliska. Muzyka fajna, psychodeliczna, efekty bardzo dobre. Całość zasługuje na uznanie, choć nie należy tej gry utożsamiać z "Commanche'em".

Alex & Gawron





Uwaga maniacy „DOOM-a"! Wreszcie po długich miesiącach oczekiwań osłodzonych wydaniem drugiej części Waszej kultowej gry przyszedł czas zmierzyć się z konkurencją – grą „System Shock" ze stajni Origin. Prawda jest bardzo brutalna – pierwsza produkcja mogąca się w ogóle mierzyć z „DOOM-em" ujrzała światło dzienne dopiero dziś (no, może parę dni temu). Fakt ten dobitnie świadczy o zaawansowaniu technicznym teamu spod znaku ID. Nie oni jednak będą bohaterami tego tekstu – dzielaj na ustach wszystkich jest Looking Glass, która wraz z Origin opracowała engine „System Shock" – ostatniego osiągnięcia w dziedzinie gier doomopodobnych. Wierzcie mi, już niedługo czeka nas wysyp gier o trójwymiarowej płynnej grafice. Takie plany mają wszystkie liczące się firmy, a nam pozostaje tylko czekać i oblizywać zeschnięte wargi. Niezbędna będzie także Neospazmina, tudzież Nervosol, aby w przypływie wzbierającej degustacji ślimaczym tempem odświeżania ekranu nie cisnąć monitorem o ścianę, psując tym samym ulubioną zabawkę taty. W ten gwałtowny sposób do chodzimy do sedna sprawy: wymagań sprzętowych. Dla wielu będą one zabójcze...

Nowe cacko potrafi udowodnić każdemu, że jego komputer nie jest doskonały. Pomijam potężną rzeszę użytkowników Pentium, bo tych procesorów większość z nas, szarych graczy, jeszcze długo nie będzie miała „pod maską". Otóż na sprzęcie typu 486 DX2/66 z 16 MB RAM i szybką kartą graficzną, „System Shock" w trybie pełnoekranowym (takim jak w „DOOM") chodzi podobnie jak „DOOM" na 386/33 z 4 MB, czyli nieciekawie.

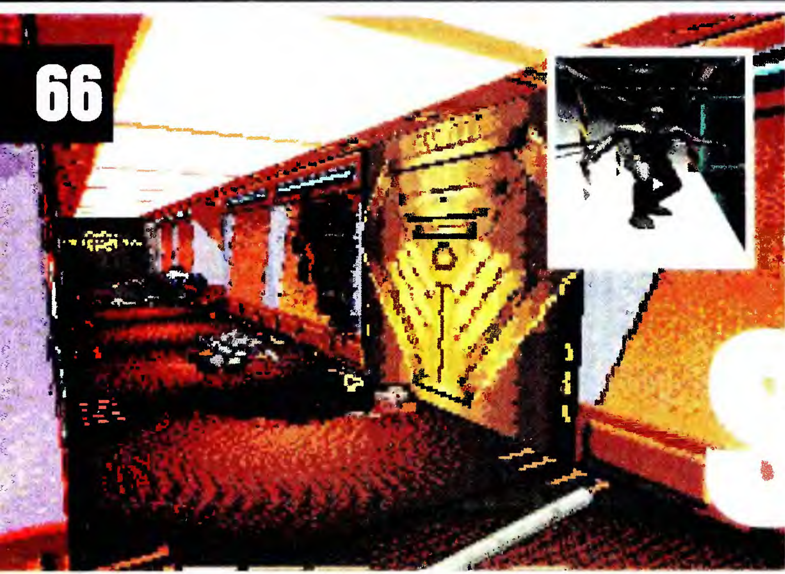
Pewnym ratunkiem jest zmniejszenie szczegółowości grafiki do minimum – jakimś cudem programistom udało się upiec dwie pieczenie na jednym ogniu: gra chodzi wyraźnie szybciej, a zmiany są prawie niedostrzegalne! Innym sposobem jest rezygnacja z trybu pełnoekranowego na rzecz okienka znanego z wielu klasyków RPG – mniej widać, ale można się płynnie poruszać. Co by nie powiedzieć na temat wymagań, wniosek jest jeden: „PENTIUM strongly recommended." Origin ma już we krwi wydswanie gier zmuszających do zmiany sprzętu – 386 wybił nam z głowy „Strike Commander", a „Wing Commander III" (w którego już można (?) sobie pograć) będzie zapewne chodził „bezboleśnie" dopiero na Pentium z 8 MB. Takie czasy.

Jak na dobry produkt przystało, gra zaopatrzona jest w efektowne intro. Na pierwszy rzut oka przypomina ono nieco wstęp do „Syndicate" – zapewne graficy Origin doszli do wniosku, że z dobrych wzorów warto korzystać i chwała im za to.

Bohater, którego poczynaniami przyjdzie nam w przyszłości kierować, jest hackerem. Pewnego ciepłego wieczora, siedząc sobie na balkonie swojego mieszkania znajdującego się w mieście New Atlanta na Saturnie(!), próbował włamać się do systemu komputerowego korporacji Trioptimum. Włamania dokonał z odrażającym zamisrem (gwałcąc przy tym paragraf 25 ustęp 111 ustawy o prawie autorskim) ekopiowania interesujących go plików, zawierających dane na temat etacji orbitalnej Citadel. Na ewoje nieszczęście został natychmiast namierzony i przechwycony przez siły szybkiego reagowania stacji. Biedak byłby zapewne bezzwłocznie stracony przez sformatowanie, gdyby nie Edward Diego, facet z Tri... mum, który dostrzegł w w...źniu nieprzeciętny talent. Pa...owie dobili targu: zadaniem h...kera było usunięcie z progra... odpowiadającego za sztu... inteligencję Shodena – c...ralnego komputera Citade... fragmentów kodu narz...jących mu ograniczenia m...lne. Po udanym debugowa... wszystkie zarzuty ciążące na włamywaczu miały pójść w zapomnienie. Co więcej, w nagrodę miał mu zostać wszc...lony Militarny Neuro-Modu... pomocą którego mógłby ...stać królem Sieci. Nie mają... wielkiego wyboru, młodzi... zgodził się. Po wszyciu ...lastwa pod skórę zaap...owano mu środki nas...e działające nieprzerwa... przez całe sześć mie...cy. Końcowe scena int... pokazuje jak po upły... pół roku bohater ... budzi się z leczn...ego snu. Budzi się, aby stanąć do walki z SHODANEM.

W ...m momencie my ...damy za sterami ...uż tylko od naszy... mądrych decyzji ...bkich palców za... los stacji, a ... się później okaże, także i Ziemi. Przed rozpoczęciem rozgrywki podajemy ksywkę, pod którą inni będą nas znali, oraz ustalamy cztery parametry wpływające na trudność gry: „twardość" mutentów i cyborgów, obecność wątków fabularnych, stopień skomplikowania zagadek i cyberprzestrzeni. Na koniec odpalamy START i po chwili przed oczami ukazuje się ekran główny gry. Warto tutaj poświęcić chwilkę na zapoznanie się z wszystkimi opcjami – ich znajomość to podstawa efektywnej gry. Jeżeli niewielkie okno akcji nam nie wystarcza, możemy przełączyć się w tryb pełnoekranowy. Klikając prawym przyciskiem na wspomnianym przełączniku decydujemy jak wiele informacji dotyczących bohatera będzie widoczne w trybie fullscreen. Dla estetów jest też przewidziana opcja zmiany koloru wyświetlanego tekstu. ... Po pokonaniu ... pułapek zastawionych przez programistów w ekranach opcji możemy z czystym





System





SYSTEM SHOCK

ELECTRONIC ARTS '94



PC 386 SB, 4MB VGA
General MIDI, GUS, AWE32

sumieniem przystąpić do rozgrywki. Są tacy, co mówią, że „System Shock" to lepszy „DOOM" niż „DOOM". Ano, zobaczymy.

Zaczynamy tuż obok inkubatora, w którym dane nam było spędzić sześć miesięcy zupełnie bezproduktywnie i w dodatku samotnie. Patrzymy przed siebie, a tam... tak! Zjeżdżalnia! Zupełnie jak w naszym kochanym przedszkolu. Mówiąc serio, pojawia się ukośna podłoga. Są też oczywiście ukośne ściany – w „DOOM-ie" tego nie uświadczysz. Mam jednak niejasne wrażenie, że Origin poszedł na łatwiznę i pochylnie zastępują schody, których nie mogę się nigdzie dopatrzeć. Jeżeli mam rację, „DOOM" zdecydowanie tutaj wygrywa. Schodzimy parę kroków w dół i otwieramy drzwi po lewej stronie. Na podłodze leży sporo przedmiotów, które są niezbędne do rozpoczęcia gry – na przykład ołowiana gazrurka, która została specjalnie zaprojektowana do rozbijania na części głów mutantów. W tym miejscu warto wypróbować bajer, który „SS" wnosi jako nowość: trzymając wciśnięty CTRL jedziemy strzałką kursora w dół i w górę – efekt zabójczy! Ni mniej ni więcej, tylko można sobie zawiązać sznurowadła!!! Możliwość wykonywania ruchów głową to naprawdę doskonały pomysł, aż serce boli, że ID nie pomyślała o tym wydając „DOOM II". Po zaopatrzeniu się we wszelkie niezbędne gadżety, można udać się w głąb poziomu – a ten jest naprawdę duży. Zaraz za drzwiami stoi maszyna, która w cudowny sposób leczy rany. Warto czasem tutaj wrócić.

Stacja składa się z dziesięciu poziomów. Jest co zwiedzać na najbliższe tygodnie. Między poziomami kursuje winda, która jednak nie zawiezie nas wszędzie tam, gdzie byśmy chcieli. Te same poziomy trzeba będzie odwiedzać wielokrotnie, aby wykonać postawione nam zadanie: ocalenie Ziemi.

Podczas wędrówek ciasnymi korytarzami przyjdzie nam niejednokrotnie stawić czoła mutantom, często grasującym stadnie, oraz cyborgom-samotnikom. Potworki nie są wykonane tak ładnie jak ich „DOOM-owe" odpowiedniki, ale wystarczająco sugestywnie, by się ich przestraszyć. Dźwięki wydawane przez mordowane stwory są budujące – przypominają kwiczenie świni. Mała zasadzka na paru msruderów i czujemy się jak w chlewie. Podczas walki z przeciwników strumieniami tryska krew (albo kabelki i śrubki), a martwe postacie rzadko pozostają w jednym kawałku – tu leży główka, tam wala się rączka, o! a tam mutant obgryza udko!

Graficznie „System Shock" prezentuje się doskonale – szkoda, że cena doskonałości jest tak wysoka. Świetne wrażenia robią tekstury zawierające migające punkciki, idąc ciemnym korytarzem wśród takich „świetlików" można czasem popuścić ze strachu. Ogólnie rzecz biorąc, tekstury są bardziej skomplikowane niż w „DOOM-ie", ale wykonane mniej estetycznie. Widać to szczególnie przy bliskim kontakcie ze ścianą. Osobna historia to światło w grze. Tutaj przewaga „SS" jest miażdżąca. W „DOOM-ie" mieliśmy do czynienia z sektorami o zadefiniowanym oświetleniu i „skokowych" jego zmianach. W stacji kosmicznej Citadel przejścia są płynne – to naprawdę robi wrażenie. Jeszcze lepszy efekt uzyskano stosując jakąś mutację systemu Light Sourceing. Polega to w skrócie na tym, że światło pada także np. ukośnie od jakiegoś zadefiniowanego źródła, a nie tak jak w „DOOM-ie", gdzie w obrębie jednego sektora wszędzie było tak samo ciemno. To naprawdę warto zobaczyć.

Muzykę określę lakonicznie: rewelacyjna. Nawet na Blasterze.

Na koniec muszę powiedzieć prawdę prosto w oczy: „System Shock" i „DOOM" to dwie zupełnie inne gry. Jeżeli zależy Ci na szybkiej akcji, masie potworów, ciągłej strzelaninie i braku bardziej skomplikowanych zagadek, wracaj w te pędy grać w „DOOM-a". Ta gra jest w swojej klasie wciąż niedościgniona. Czym więc jest „System Shock"? Może wielu się na mnie obrazi, ale moim zdaniem jest to mocno uproszczone RPG. Tu nie chodzi już tylko o zabicie następnych stu piętnastu Baronów czy naciśnięcie odpowiedniego switcha. Tu się myśli. W grze pojawia się zadanie: uratować Ziemię przed zagładą zgotowaną jej przez SHODAN-a. Aby tego dokonać trzeba wykazać się naprawdę dobrą znajomością angielskiego – wszystkie informacje uzyskujemy w postaci elektronicznych wiadomości, które następnie odczytujemy dzięki specjalnemu modułowi. Dopiero te wiadomości dadzą nam zarys tego, jak należy postępować.

Bardzo ważną rolę w grze pełni cyberprzestrzeń. Jest to rodzaj sieci, w której uzyskujemy nowe informacje, zbieramy dane lub odblokowujemy zamknięte w realnym świecie drzwi. Koncepcja cyberprzestrzeni ma w sobie coś z tej z „BLOODNET", więc wszyscy znający ten tytuł będą się czuli jak u siebie w domu.

Ktoś celnie zauważył, że „System Shock" to odmiana „Ultimy Underworld" tyle, że rozgrywająca się w rzeczywistości cyberpunkowej. Jest w tym stwierdzeniu wiele prawdy. Niniejszym zaświadczam, że nikt, komu nieobce były bezsenne noce spędzone nad „Ultimą" czy nawet „DOOM-em" nie będzie czuł się zawiedziony najnowszym produktem Origin.

Rooshkeen

Shock







Multimedia i nie tylko!





Nasza oferta to:
- szeroki wybór joysticków,
- głośniki komputerowe,
- karty video i karty muzyczne,
- napędy CD-ROM oraz duży wybór płyt CD,
- skanery i myszki.



Gdańsk:	ARTICA	470-262
	AMICOMM	313-338
Katowice:	BASTA	517-792
	GEPARD	596-983
Kraków:	JOY-COMPUTER	366-866
Łódź:	ARETE	863-756
	MIKRO	463-790
Opole:	AR_WAL	746-443
Poznań:	BI&K COMPUTER	320-849
	DEMAX	524-251
Tychy:	VIDEOBIT	276-975







TO MIEJSCE CZEKA NA TWOJĄ FIRMĘ



MULTI-STYK
04-088 Warszawa
ul. Majdańska 9
tel./fax (0-22) 103-299



Datalux

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową. Informacje i katalog po przysłaniu koperty zwrotnej ze znaczkiem